

Games

Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin

CD-ROM
& Mag

DM 9,90
mit CD-ROM

Die
Nr. 1
DAS MEISTGEKAUFTE PC-SPIELMAGAZIN

Trip durch die Hölle

Quake

Test der Vollversion Seite 52

Märchenstunden

Lands of Lore 2

Durchleuchtet: das Rollenspiel des Jahres und Command & Conquer 2 Seite 26

Sollten Sie hier keine CD
vorfinden, so wenden Sie sich bitte
an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie
diese bitte an:

Computer Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

COVER-CD-ROM

EXKLUSIV

Boong?! - Die „ultima-
tieve“ Fußballsimulation

Reportage

E3 in Los Angeles - Teil 2

Demos

Citizens
Kick Off 96
Shattered Steel
Surface Tension
Bud Tucker in
Double Trouble

u. v. m.

486 • MAUS • CD-ROM • 4 MB RAM



4 391278 209902

09

Im Heft: Anleitungen zu allen Demos!

QUAKE™ © 1998 id Software Inc. All rights reserved. id™ and the id logo™ are trademarks of id Software Inc. QTM and the QTM logo are trademarks of QTM Interactive Software (Europe) Limited.



PC CD-ROM

Alter
18-99



1-6

Nicht für
Kinder unter
18 Jahren
geeignet:
Verschluckbare
Kleinteile



DAS SPANNENDE GESELLSCHAFT

UAKU IS FOR EVERYONE



SPIEL FÜR DIE GANZE FAMILIE.





15s **X**traterrestrisch...

Da staunt Commander X nicht schlecht. Sony erweitert seine legendäre Trinitron-Computermonitor-Serie um einen 15-Zöller, den man sich leisten kann.

Der **Multiscan 15sx** bietet alles was On- und Xtraterrestrische bei einem Monitor vorfinden wollen.

Und das zu einem sagenhaft günstigen Preis.

Zu sehen gibt es unseren kleinen Neuen ganz in Ihrer Nähe bei den Filialen folgender Händler:

- **Media Markt**
- **SATURN**
- **ComTech**

Dort wartet Commander X auf Sie.

Noch Fragen?

<http://www.sony-cp.com>

Infoline: 02 21-5 97 73-76
Mo-Fr, 14.00-17.00 Uhr

Mailbox: 02 21-5 97 73-85
Fax: 02 21-5 97 73-50

It's a Sony



Sony Computer • Peripherals • Components Europe

A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln



WTF!

Bislang war es guter Brauch unter Computerspiel-Herstellern, neue Produkte vor dem Release einer mehrwöchigen, intensiven Testphase zu unterziehen. Auch empfanden wir es bisher als tolerierbar, wenn sich in unseren Vorabversionen zu Review-Zwecken noch der eine oder andere Bug bemerkbar machte. Dann genügte ein kurzes Telefonat mit den Programmierern, das meist mit der ehrenhaften Absichtserklärung endete, die Fehler bis zur Auslieferung noch ausmerzen zu wollen. Bis vor kurzem geschah dies auch tatsächlich. In den letzten Wochen und Monaten haben sich aber ungewöhnlich viele Fälle gehäuft, die einen gänzlich anderen Eindruck hinterlassen. Auffällig dabei: die größten Schnitzer leisten sich nicht Branchenriesen wie Origin, Virgin oder LucasArts, sondern ausgerechnet die renommiertesten Labels aus deutschen Landen. Einzelfälle? Für den Geschmack Zigtausender verärgelter Käufer (die für solche Nachlässigkeiten zum Teil dreistellige Beträge angelegt haben) etwas zu viele Einzelfälle. Wir rekapitulieren: In der Verkaufs-Fassung von Die Siedler 2 ist die Verwaltung der Lagerhäuser und Transportschiffe extrem fehlerhaft. Der Patrizer-Nachfolger Elisabeth I. von Ascon weist ebenfalls eine ganze Reihe logischer Mängel auf (siehe Nachbesprechung in dieser Ausgabe). Bisheriger „Höhepunkt“: die erste ausgelieferte Staffel des F1 Manager 96 funktioniert ohne Patch erst gar nicht. Und selbst damit treten immer

noch Dutzende von Bugs auf, deren alleinige Aufzählung sich über mehrere DIN-A4-Seiten erstrecken würde. Schlampererei, Zeitmangel, Versenken? Vergleiche zur Auto- oder Flugzeug-Industrie getraut man sich angesichts solcher Firmenphilosophien erst gar nicht anzustellen. Und auch die Konsequenzen für das künftige Kaufverhalten der deprimierten Klientel sind noch nicht absehbar.

Sei's drum: Um die Besitzer solcher Spiele umfassend zu informieren und gleichzeitig potentielle Kunden vorzuwarnen, führen wir als Neuerung die Rubrik „Flashback“ ein, die sich bei Bedarf um Pleiten, Pech und Peinlichkeiten kümmert und Ihnen unsere Erkenntnisse aus längerfristigen Tests schildert. Wir hoffen, daß wir damit in Ihrem Sinne handeln. Falls Ihnen also eklatante logische oder technische Fehler in einem Programm auffallen - schreiben Sie uns! Wir setzen uns mit dem Hersteller in Verbindung und werden uns um eine Lösung des Problems bemühen. Trotz allem Ärger über verbugte Computerspiele und verschobene Erscheinungstermine (prominentestes Beispiel: Dungeon Keeper) wünschen wir Ihnen viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe und freuen uns schon jetzt auf das Jubiläums-Heft 10/96, in dem wir mit Ihnen den 4. Geburtstag des mittlerweile meistverkauften PC-Spielemagazins gebührend feiern werden.

Ihr PC Games-Team



INHALT

RUBRIKEN

Charts	108
Coming Soon!	114
Coming Up!	178
Impressum	112
Inserentenverzeichnis	112
News	10
Postscript	67
Referenzliste	110
Support	72
What's Up?	3

PREVIEWS

Discworld 2	42
Golden Gate Killer	48
Shattered Steel	44
Syndicate Wars	46

SPECIAL

Ein Besuch bei Westwood	26
Hinter den Kulissen: Toonstruck	36
Interview: Eric Matthews	164
Interview: Warren Spector	160
Messevorschau: CeBIT Home	176
Spiele zum günstigen Preis	174
Tagebuch: Hattrick WINS	166

REVIEWS

Afterlife	126
American Civil War	144
Baku Baku Animal	132
Battlerace	134
Boong!?	136
Die Akte Pandora	148
Hind	142
Karma	120
Kick Off 96	118
Mortimer	116
Quake	52
Sonic CD	122
Synnergist	138

Lands of Lore 2

Markus Krichel besuchte Anfang Juli die renommierte Spieleschmiede Westwood Studios. Mitten in der Wüste Nevadas ist hier - seit Command & Conquer - ein Mekka für Computerspieler entstanden. Im Augenblick entwickeln die Shooting Stars des letzten Jahres an Nachfolgern zu ihren erfolgreichsten Produktionen: Lands of Lore 2 und auch Command & Conquer 2 nähern sich mit gewaltigen Schritten der Fertigstellung. In unserem Special ab Seite 26 erfahren Sie alles über die kommenden Knüller.



Terror Trax	124
The Need for Speed: Special Edition	152
Time Commando	60
Tracer	146
Ultimate Mix	140

FLASHBACK

Elisabeth I.	156
Formula 1 Grand Prix 2	154

ONLINE

Ausblick: Ultima Online	168
PC Games Online	170

HARDWARE

3D-Brille: Cyberboy	172
---------------------	-----

TIPS & TRIPS

Abuse - Cheatcodes	664
Afterlife - Einsteigertips	663
Deathkeep - Cheatcodes	664
Descent 2 - alle Geheimräume	664
FIFA Soccer 96 - Schöne Tore	664
Normality - Lösung	646
Pole Position - Hotline	664
Quake - alle Geheimräume	659
Terminator Future Shock - Trick	664
WarCraft 2 - Komplettlösung	650

CD-ROM

Demos

Advanced Tactical Fighter	Kleinanzeigen
Blown Away	Leonardo Screensaver
Boong?!	Lesereinsendungen
Bud Tucker in Double Trouble	MS Internet Explorer V2.0
Chaos Overlords	Normality Screensaver
Citizens	Tips und Tricks
Civil War	
Jagged Alliance 2	Bugfixes
Kick Off 96	Silent Hunter Patch
Shattered Steel	Monopoly Patch V.13
Surface Tension	Civilization 2 V1.11.1G
Tomb Raider	Links 386 Win95-Patch
Total Pinball 3D	Descent 2 V1.1
	F1 Manager 96 V1.1
	PC Games Cheat 9/96

Specials

- Command & Contact
- Die E3 in Los Angeles (Teil 2)



52 QUAKE

Kein Spiel wurde so sehnsüchtig erwartet wie Quake. Am 24.06.1996 brach ein Sturm über das Internet herein - Quake lag als Shareware zum freien Download bereit. Wie gut ist Quake wirklich?



60 TIME COMMANDO

Mit Little Big Adventure konnte Adeline einen gelungenen Einstieg feiern. Time Commando ist das zweite Werk der französischen Entwickler, das sich wieder durch hervorragende Grafik auszeichnet.



160 INTERVIEW: WARREN SPECTOR

Warren Spector ist vor wenigen Wochen von Origin zu Looking Glass gewechselt. In unserem Interview erfahren Sie mehr über seinen Weggang und die Beweggründe, die ihn dazu veranlaßt haben.

ZORK NEMESIS

J E T Z T K O M P L E T T

D A S V
L

MIT
SENSATIONELLEM
360°-RUNDUM-
SCROLLING

EINE REVOLUTION IM SPIELEGENRE: SELTEN ZUVOR WAR DIE REAKTION DER FACHPRESSE ÄHNLICH EUPHORISCH UND DERART EINSTIMMIG WIE BEI ZORK NEMESIS:

„ANSCHNALLEN UND DAS STAUNEN EINSTELLEN: DIESES SPIEL SIEHT SO COOL AUS, DASS IHRE KINNLADE MIT TESA-STREIFEN BEFESTIGT WERDEN SOLLTE; SIE FÄLLT SONST GARANTIERT HERUNTER. ... ZORK NEMESIS ... SETZT MAßSTÄBE FÜR DAS GENRE. ... EINE DER BESTEN 3D-SPIELEWELTEN, DIE JE GESCHAFFEN WURDE.“

BORIS SCHNEIDER, FÜNF VON FÜNF STERNEN,
PC PLAYER 5/96

„ZORK NEMESIS: DAS NONPLUSULTRA“ PC SPIEL 6/96

„ZORK NEMESIS KANN DURCH SEINE MYSTISCHE HANDLUNG, DIE VIELEN PUZZLES UND AUSGEKLÜGELTEN TECHNOLOGIEN ÜBERZEUGEN.“ PC GAMES 6/96

„KAUM ZUVOR HAT ES EIN SPIEL GEGEBEN, DAS ATMOSPHÄRISCH SO DICHT WAR.“ ENTERTAINMENT MARKT 8/96, FÜNF VON FÜNF STERNEN

„ZORK NEMESIS GEHÖRT EINDEUTIG ZU DEN BESTEN GRAFIK-ADVENTURES, DIE AUGENBLICKLICH DEN SPIELMARKT EROBERN.“ CD-ROM MAGAZIN 6/96

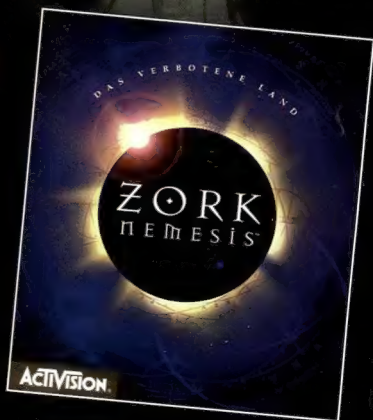
RK ESIS

T IN DEUTSCH!

BOTENE
ID

„HERVORRAGENDER TITEL, DEN SIE NICHT VERPASSEN
SOLLTEN“. MCV 5/96

„ÜBER FÜNFZIG MINUTEN AUSGEZEICHNETES
VIDEOMATERIAL UND EIN VON RÄTSELN DURCHTRÄNKTES
LAND WERDEN SIE MIT SICHERHEIT STUNDEN UM
STUNDEN AM SCHIRM FESSELN.“ CD DIREKT 6/96



ACTIVISION®

IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

Gerüchte &
News aus
Amerika

Markus Krichel
schreibt über
Sequels



MOTS heißt das neue Schlagwort der Industrie seit der E3. Es handelt sich nicht etwa um ein neues Full Motion Video System, sondern um eine Abkürzung für **More of the Same** (Immer wieder dasselbe).

MOTS war das zentrale Thema der Electronic Entertainment Expo, dem Mekka der Spielemacher. Hoffnungsvoll präsentierten die dort anwesenden Firmen ihre vermeintlichen **Tophits** der Zukunft und wiesen sogar mit Stolz darauf hin, daß es sich um einen Clone von XYZ handelt, „**halt nur besser**“.

Es wäre nun einfach, mit dem Finger in Richtung Full Motion Video oder 3D-Action zu zeigen und zu behaupten „die sind schuld!“. Das Problem ist ein anderes. Betrachtet man die **Marktentwicklung** der vergangenen Jahre, so stellt man fest, daß die Neulinge im Geschäft sich einer typischen **Erbsenzählmentalität** bedienen. „Dieses Produkt war erfolgreich, und wo es für einen reicht, da reicht es auch für mehrere.“

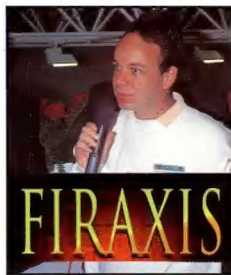
Also clont man munter darauf los und **übersättigt den Markt** mit einer Schwemme von Spielen, über die wir als Magazin aus Gründen der Vollständigkeit berichten müssen. Und der Leser sieht den hundertsten C&C-Abklatsch und schlägt die Hände über dem Kopf zusammen. Und wer bringt uns nach wie vor die **besten Spiele**? Die gleichen Firmen, die schon seit Jahren im Geschäft sind: Origin, Westwood, Virgin, Interplay, Sierra und ein paar Neulinge wie Looking Glass oder Blizzard, die eigentlich **gar keine Neulinge** sind, sondern teilweise sogar für die Hits der vorgenannten Großen als Drittentwickler tätig waren.

Das **wahre Problem** liegt nicht in der fehlenden Fähigkeit, etwas wirklich Neues zu schaffen, sondern in der mangelnden **Risikobereitschaft** der meisten Anbieter. Also los: traut Euch was! Sonst MOTSen wir.

Firaxis

Neues vom Meier Sid

Sid Meiers **neuer Firmensitz** ist nur ein paar hundert Meter von seinem alten Arbeitsplatz entfernt. In Hunt Valley (Maryland) arbeitet der „Vater des Computerspiels“ mit einer kleinen Gruppe **ausgesuchter Programmierer, Musiker und Designer** in den Räumen des neuen Unternehmens Firaxis. Über den ersten Titel will er sich noch nicht äußern, lediglich, daß es sich bei allen Firaxis-Produkten „**um richtungsweisende, innovative Spiele**“ handeln wird. Firaxis wird sich voll auf die Entwicklung konzentrieren und die Verpackung und den Vertrieb einer Drittfirma überlassen. „Wir sind an Angeboten **von allen Firmen** interessiert“, so Meiers enthusiastischer Partner Jeff Briggs, „**einschließlich MicroProse!**“



Vielleicht kann Sid Meier schon bald mit seiner neuen Firma Firaxis große Erfolge feiern.

Wing Commander Academy

Zeichentrickserie Läuft an

Mark Hamill, Tom Wilson, Malcolm MacDowell und Dana Delaney (China Beach) stellen ihre **Stimmen** zur Vertonung der dreizehnteiligen **Wing Commander-Zeichentrickserie** zur Verfügung, die auf dem amerikanischen **Kabelsender USA** ausgestrahlt wird. Die Serie, deren Titel von USA als „**Wing Commander Academy**“ angegeben wird, feiert im September Premiere. Zwischenzeitlich gab Origin bekannt, daß **Wing Commander 5** von Grund auf neu entwickelt wird. Dies wird, laut Pressesprecher David Swofford, ca. **zwei Jahre** in Anspruch nehmen. Unter Umständen könnte die alte WC-Engine noch einmal für Wing Commander: „Maniac Missions“ wiederbelebt werden.



Mark Hamill bleibt **Wing Commander** treu. In der neuen Zeichentrickserie ist er als **Synchronsprecher** tätig.

3DO Studios

... im Kaufrausch

3DO wird das amerikanische Softwarehaus **New World Computing** (Heroes of Might and Magic, Empire Deluxe) kaufen. Dies gab Pressesprecherin Diane Hunt Anfang Juli bekannt. Damit setzt 3DO seinen **Vorstoß im PC-Markt** fort. Zuvor hatte man bereits die Firmen **Archetype Interactive** und **Cyclone Studios** erworben. Die Produkte der drei vorgenannten Firmen werden in Zukunft unter dem Label **3DO Studios** erscheinen. Außerdem wird Konsolensoftware für die neuen 64 Bit-Systeme entwickelt.

Mech Warrior 3

Neue Lizenznehmer



MechWarrior: Mercenaries wird vorerst die letzte **Roboterschlacht** von Activision sein, die mit der offiziellen **BattleTech-Lizenz** ausgestattet ist.

Gleich **vier verschiedene Unternehmen** arbeiten an der nächsten Auflage von **MechWarrior**. Activision, deren Lizenzrechte für die **MechWarrior-Serie** mit der Veröffentlichung von **MechWarrior: Mercenaries** erlöschen, gehört nicht dazu. **Spectrum Holobyte** machte das Rennen um die begehrten Rechte, gab aber den Designauftrag an **FASA Corporation**, die Gründer von **Virtual World Entertainment** und Entwickler des **BattleTech VR-Spiels** weiter. Kompliziert genug? Wird noch besser. **FASA** gründete zu diesem Zweck ein neues Unternehmen mit dem Namen **FASA Interactive Technologies**, deren Auftrag darin bestehen wird, die Engine des **Arcade BattleTech VR-Spiels** in den PC zu quetschen. Geplante Entwicklungszeit: **18 Monate**.

Total realistisch!




Hört sich echt an, sieht echt aus, ist echt.
Sampras Extreme schlägt in Ihrem Wohnzimmer auf.



"Wahrscheinlich die beste und realistischste
Tennis-Simulation, die es jemals gab."
PC Games



PC
CD-ROM

Codemasters 

SAMPRAS EXTREME TENNIS™

Sportmaster
WORLD CLASS PLAYERS

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film

Thomas Borovskis
setzt auf Online-
Rollenspiele



Hin und wieder kann einem Redakteur schon der Brustkorb schwellen. Vor gut einem halben Jahr klagte ich an dieser Stelle über den **schleichenden Tod des guten, alten Rollenspiels** - und was passiert? Ich bin erhört worden! Für die Herbst- und Wintermonate wird eine so große Anzahl von vielversprechenden Rollenspielen angekündigt wie **niemals zuvor**. Da sehen Sie mal, welchen Einfluß die PC Games auf die Spielehersteller in aller Welt hat. Aber Spaß beiseite: Was uns demnächst in diesem Genre erwartet, ist wirklich erste Sahne. Allen voran sind natürlich Ultima Online und Dark Sun Online (siehe rechts) zu nennen, die den RPG-Spielspaß durch Internet-Nutzung in ganz neue Höhen schrauben sollen. Auch im Bereich der Solo-Spiele tut sich einiges - Origin (Ultima), 7th Level (Return to Krondor), Bethesda (The Elder Scrolls: Daggerfall), Sir-Tech (A Wizardry Adventure) und sogar Sierra (Birthright, Antara) haben Rollenspiele verschiedenster Färbung in Vorbereitung. Also: Kommando zurück - die Hersteller haben die vielen zehntausend Rollenspieler in aller Welt noch lange nicht abgeschrieben. Vor allem auf den Online-Bereich setzen wir die größten Hoffnungen. Denn kein anderes Genre bietet sich so gut für ein Tag und Nacht ablaufendes, **weltumspannendes Multiplayer-Spiel** an wie dieses. Stellen Sie sich vor, Sie können sich zu jeder beliebigen Tageszeit bei Ihrem Internet-Provider um die Ecke einloggen, um wenige Sekunden später zusammen mit einem japanischen, amerikanischen oder indischen Bekannten eine Horde von Orks aufzumischen. Das einzige, was diesen Traum noch zerstören könnte (die Telekom hier mal ausgeklammert), ist das Internet selbst - nämlich durch lahme Baud-Raten, die einem sogar den Spaß am einfachen "Surfen" (ein grauvolles Wort!) verderben.

Antara und Birthright

Neues von Sierra

Neben den Serien-Fortsetzungen Larry 7 und Phantasmagoria 2 sind bei Sierra derzeit noch zwei Rollenspiele in Vorbereitung. In **Betrayal in Antara** steuert der Spieler eine von vier Hauptfiguren durch eine echtzeitberechnete 3D-Umgebung aus Schlössern, Höhlen und Städten. Das **innovative Magiesystem** soll sowohl Hardcore-Rollenspieler als auch Anfänger ansprechen. Wenn nichts dazwischenkommt, soll Antara noch im November dieses Jahres in einer deutschen Version erscheinen. Eine andere Käufergruppe wird von **Birthright** angesprochen: das **offiziell lizenzierte AD&D-Rollenspiel** spricht mit seinem komplexen Regelwerk eher die Puristen an - und unter denen vor allem diejenigen RPG-ler, die gerne im Netzwerk gegen (oder mit) andere(n) Spieler(n) antreten. Birthright soll laut Sierra ebenfalls bis November fertig werden.



Betrayal in Antara richtet sich an Anfänger und Fortgeschrittene, während Birthright wohl eher Profis anspricht.

Dark Sun Online

Surf-Brettspiel im WWW

Konkurrenz für Origins Ultima Online: Auch Rollenspiel-Spezialist SSI plant ein **Internet-Multiplayerspiel**, das noch Ende 1996 ans Netz gehen soll. Um Dark Sun Online - Crimson Sands spielen zu können, benötigt man einen Internet-Zugang und die Spiel-CD, die wie ein „normales“ Spiel im Handel erhältlich sein wird. Erklärungen zum Regelwerk und zur **Beta-Testphase** sind auf der WWW-Seite von SSI (<http://www.ssionline.com/>) sowie auf dem Spielserver „Total Entertainment Network“ (<http://www.ten.net>) erhältlich.



Noch bevor Ultima Online ans Netz geht, gibt es schon Konkurrenten: Dark Sun Online. (<http://www.ssionline.com/>)



Auf Goldsuche gehen können Adventure-Liebhaber ab Oktober dieses Jahres in Warners neuestem Comic-Adventure.

3 Skulls of the Toltecs

Brennendheißer Wüstensand

Da sag einer, aus Spanien kämen nur Olivenöl und klapprige Autos - die fidelen Südeuropäer versuchen sich neuerdings nämlich sogar an der Entwicklung von Computerspielen. 3 Skulls of the Toltecs ist der Name eines Comic-Adventures, das von der Firma Revistronic als Erstlingswerk entwickelt wird. Die im Mexiko von 1866 angesiedelte Westernstory versetzt den Spieler in die Blütezeit der **Goldgräber und Revolverhelden**. Als Lucky Luke-Verschnitt namens Fenimore Flening jagt er dabei einem gigantischen Goldschatz nach. Revistronics deutscher Partner, Warner Interactive, investiert derzeit große Anstrengungen in eine **perfekte deutschsprachige Umsetzung** des farbenfrohen Cartoon-Adventures. Als Erscheinungstermin für die komplett deutsche Version wird der Oktober angepeilt. Ein Preview gibt es voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

Facts

+++ Sierra senkt seinen empfohlenen Verkaufspreis für **Urban Runner** auf 99,- DM. Wer Glück hat, ergattert vielleicht sogar eine Ausgabe der „**Limited Edition**“, der gratis eine schicke Sonnenbrille beiliegt.
+++ Neues Science Fiction-Forum im WWW: Ab September bekommen **Science Fiction- und Fantasy-Freaks** ein eigenes, deutschsprachiges Informations- und Kommunikationsforum. Unter der Adresse [HTTP://WWW.CYBERBASE.DE](http://www.cyberbase.de) können Kontakte geknüpft, Nachrichten gelesen und SciFi-bezogene Dateien gesaugt werden.+++ Für das Adventure **The X-Files** (zu deutsch: Akte-X), das bis Anfang 1997 erscheinen soll, konnte Spielehersteller Fox Interactive die beiden Hauptdarsteller der gleichnamigen Fernsehserie, **Gillian Anderson** und **David Duchovny**, verpflichten. +++



MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Action-Sportspiele Jump & Runs

Oliver Menne
schreibt über
Stories in
Actionspielen



„Jedes Spiel braucht eine Story.“ An dieser Aussage ist grundsätzlich nichts falsch, allerdings gehört der Zusatz „Je umfangreicher und undurchsichtiger, desto besser“ bei vielen Softwarehäusern zur **Unternehmenspolitik**. Beispiele möchten wir an dieser Stelle nicht nennen, damit sich keiner auf den Schlips getreten fühlt - aber: es ist schon erstaunlich, wie umständlich manche Designer das **einfache Thema** „fiese Außerirdische greifen unschuldige Menschheit an“ verpacken können. Sicherlich sind ein paar einführende Worte auch für ein Actionspiel wichtig, eine Hintergrundgeschichte in **epischen Ausmaßen** erscheint jedoch überflüssig und lähmend. Die Zeit, die in diesen Bestandteil eines Spiels investiert wird, könnte man bestimmt an anderer Stelle gut gebrauchen - oft genug gibt es **Terminverschiebungen**, weil noch Bugs vorhanden sind oder sich die eine oder andere Passage noch nicht richtig spielen lässt. Warum spart man also nicht bei den Autoren und engagiert im Gegenzug mehr Beta-Tester? Ein Schritt, der zumindest im Bereich der Actionspiele nachzuvollziehen wäre. Ein Team, das sich gegen diesen Trend stellt, ist id Software. Die Texaner richten ihr Hauptaugenmerk auf die **Fertigstellung der Engine**, der Grafiken, eigentlich des gesamten Spiels. Erst wenn all diese Bestandteile zur vollen Zufriedenheit funktionieren, wird die Story nachträglich dazugestrickt. Die Programmierer bei id Software gehen sogar noch einen Schritt weiter und konstruieren eine völlig an den Haaren herbeigezogene - aber kurze - Geschichte (Beispiel Quake: Atomreaktoren lösen sich in Luft auf, Gegner gelangen durch monströse Beamfelder auf die Erde), die durch einen Hauch **Selbstironie** schon wieder amüsant ist. Hoffentlich macht dieses Beispiel Schule...

Rally

Rennspiel von Software 2000

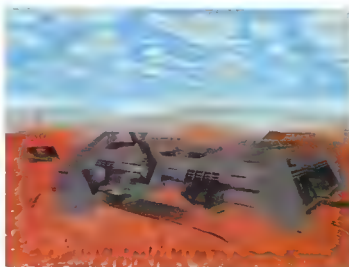
Software 2000 veröffentlicht **nach im Herbst Rally**. Das Rennspiel zeichnet sich durch verschiedene Grafik-Modi (VGA und SVGA) und gelungenes Gameplay aus. Bei der Entwicklung wurden **Gimmicks** nicht vergessen: wenn man sich beispielsweise in Schweden auf die Hatz nach Rundenrekorden macht, platzen Schneeflocken auf die Windschutzscheibe; bei Nachfahrten sorgen die grellen Scheinwerfer für ausreichende Beleuchtung. Ein Spiel, das sich Motorsport-Liebhaber unbedingt vormerken sollten.



Rally kann mit packenden Kameraperspektiven aufwarten.

Sandwarriors

Flucht auf die Erde



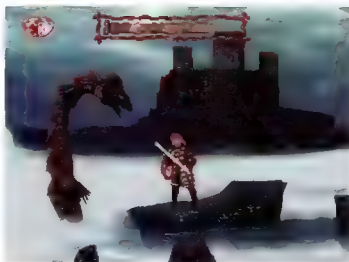
Herrliche Nebelleffekte zeichnen Sandwarriors aus.

auch unseren Planeten als neue Residenz ausgesucht hat, dazwischen: ein Krieg ist unvermeidbar. Sie schlüpfen in die Rolle eines **Offiziers** der Osiris und müssen versuchen, durch überlegene Taktiken und blitzschnelle Reaktionen (Sandwarriors ist ein Actionspiel!) diese entscheidende Schlacht zu gewinnen - und zwar schnell, denn die Zeit drängt. Das 3D-Spektakel soll kurz vor **Weihnachten** auf den Markt kommen.

Die Ressourcen auf dem Planeten Tawny sind erschöpft. Die Anführer des Hauses Osiris organisieren die Massenflucht auf die Erde. Leider funkt eine zweite Familie, die sich

Dragonheart

Filmumsetzung



Die riesigen Drachen sind perfekt animiert und schaffen eine angespannte Atmosphäre.

Von Acclaim kommt die Filmumsetzung Dragonheart. In den Vereinigten Staaten konnte der Streifen (in den Hauptrollen: Sean Connery und Dennis Quaid) schon für Furore handeln. Beim Spiel handelt es sich um ein klassisches Beat 'em Up, das mit einigen spektakulären Spezialeffekten ausgestattet wurde.

Facts

Activision gibt die Rechte zur weiteren Vermarktung von Piffal (Fernsehen, Merchandising) an die Rothman Agency. +++ Pixar Animation Studios (Toy Story) möchte sein Talent nicht mehr nur in Filmen investieren, sondern schon bald für Computerspiele tätig werden. +++

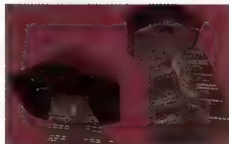
Hardwar

Weltraum-Söldner

Von Gremlin Interactive soll Ende des Jahres das Actionspiel Hardwar erscheinen. In ferner Zukunft schlüpfen Sie in die Rolle eines Söldners, der fast jeden Auftrag annimmt, um sein sündhaft teures Raumschiff unterhalten zu können. So können Sie sich als Kopfgeldjäger einen Namen machen, aber auch als Händler von Planet zu Planet reisen. Das Spiel verfügt über phantastische 3D-Welten und kann durch Finessen wie tageszeitabhängige Umgebungen beeindrucken. Eine **Netzwerk-Option** wird natürlich auch verfügbar sein.



Vor allem in der Außenansicht kommt die Qualität der Grafik gut zur Geltung.



Zahlreiche Missionen spielen sich inmitten der Stadt ab.

Schleichfahrt

Mit Blue Byte auf Tauchstation

Im 21. Jahrhundert wird die Menschheit nach dem ersten und letzten Atomkrieg dazu gezwungen, die einst bewohnbare Oberfläche unseres Planeten zu verlassen, um in Zukunft unter Wasser zu leben. Aber schon nach wenigen Jahren des technologischen Stillstands keimt der Forschungswille wieder auf, und es werden gigantische Unterseeboote entwickelt. Die mächtigen Metallkolosse durchpflügen im Auftrag eines globalen Handelsnetzes die Tiefen des Ozeans.

Sie schlüpfen nun in die Rolle von Söldner Flint. Er ist nur auf seinen Vorteil bedacht und zu jedem Risiko bereit. Er läßt sich von korrupten Konzernen und fanatischen Religionsanhängern anheuern, Hauptsache das Honorar stimmt. Flint weiß eben noch nicht, daß das Schicksal der Menschheit in seinen Händen liegt...

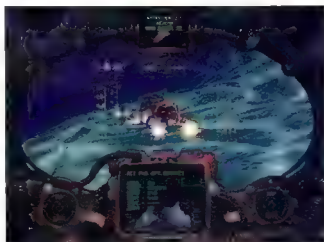
Die Unterwasserwelt wurde sehr liebevoll in Szene gesetzt: Sie können zum Beispiel das malaiische Vergnügungsviertel oder die überdimensionale Piratenfestung von Gibraltar besuchen. In düsteren Spelunken oder bei diversen Händlern können Sie sich mit Gesinnungsgenossen (insgesamt wurden mehr als 100 Personen integriert) unterhalten - lassen Sie sich aber kein Seemannsgarn aufbinden. Einige Informationen führen auf eine falsche Fährte.

Ihr U-Boot können Sie mit 30 verschiedenen Waffensystemen ausstatten (zum Beispiel: Torpedos, Partikelkanonen, Geschütztürme, Plasmawaffen), damit Sie im Kampf gegen Ihre Widersacher nicht gnadenlos untergehen.

Die Grafik-Engine kann schlichtweg überzeugen. Die 3D-Grafik während des Spiels zeichnet sich durch eine hohe Auflösung (640x480 Bildpunkte) und exzellente Farbgebung (64.000 Farben) aus. Damit das Gameplay trotzdem flüssig bleibt, hat sich Blue Byte einen kleinen Trick einfallen lassen, der das Spiel aber gleichzeitig realistischer macht: man kann nicht besonders weit in die Tiefe sehen, das Bild „faded“ relativ frühzeitig aus - aber das ist ja bei einem Unterwasser-Spiel auch nicht falsch. Erscheinen soll Schleichfahrt im vierten Quartal 1996, also kurz vor Weihnachten.

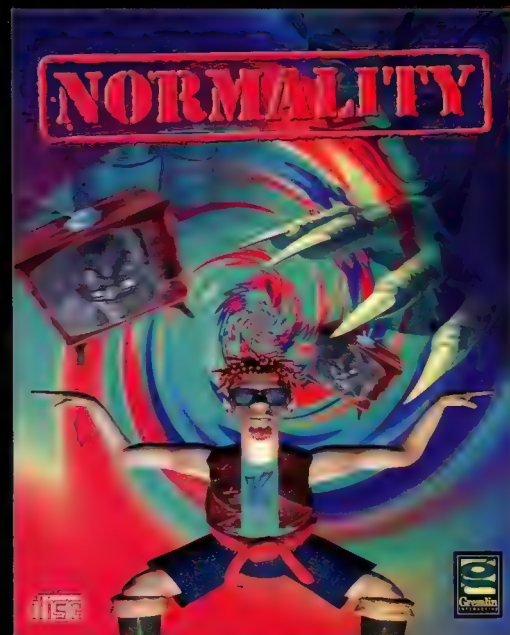


Die gigantischen U-Boote wirken vor allem durch die hohe Farbtiefe einzigartig.



Man darf nie leichtsinnig werden, sonst gerät man nur allzusehnell unter Beschuß.

PRÄSENTIERT DAS SPIEL DES MONATS



„NORMALITY IST ZUR ZEIT DAS NON-PLUSULTRA AUF DEM ADVENTURE-MARKT! GET IT...“ THOMAS RICHTER, PC SPIEL 8/96

ÜBER 100 MOTION-CAPTURE SEQUENZEN. REALISTISCHER KANN MAN SPIELFIGUREN NICHT ANIMIEREN!

COOLE FULL MOTION VIDEO SEQUENZEN.

EINZIGARTIGE TRUE 3D GRAFIK-ENGINE. SIE SCHAUEN NICHT NUR ZU. SONDERN SIND MITTENDRIN.

SPRACHAUSGABE, ON-SCREEN-TEXTE UND HANDBUCH IN DEUTSCHER SPRACHE.



Funsoft ist ein Tochterunternehmen von...
Kontakt: Funsoft GmbH, Postfach 1015, D-4000, Köln 1
Tel.: 0203 254 122410 • Fax: 0203 254 122411 • E-Mail: FUNSOFT@FUNSOFT.DE
Internet: WWW.FUNSOFT.DE

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner
begrüßt die Fertigstellung der
DirectX-API



Nun ist es endlich komplett, das Windows-API DirectX. Neben den bereits bekannten Komponenten DirectDraw, DirectSound etc. wird vor allem Direct3D für hohe Geschwindigkeiten unter Windows 95 sorgen - vorausgesetzt, eine 3D-Beschleunigerkarte zieht den heimischen Rechner. Zwar können diese Karten auch emuliert werden, akzeptable Geschwindigkeiten werden dabei aber nicht erreicht. Zufälligerweise steigt im gleichen Augenblick die Zahl der Anwendungen, die von Direct3D profitieren: **Flugsimulationen, Rennsimulationen** etc. So werden die Softwarehersteller und Microsoft für einen 3D-Beschleuniger-Boom sorgen. Bislang läßt deren Verbreitung wegen fehlender **Treiberunterstützung** zu wünschen übrig, in ca. einem Jahr wird diese Hardware zum Standard gehören. Daß diese Zusammenhänge abgesprochen sind, ist unwahrscheinlich, dennoch profitieren davon alle Seiten: Microsoft etabliert sich als einzige **genormte Infrastruktur** für Spielehard- und -software, Hardwarehersteller müssen keine Akzeptanzprobleme für exotische Sound- und Grafikkarten fürchten, Softwarehersteller können auf einen großen Teil der Programmierarbeit verzichten. Leidtragender dürfte wieder einmal der **User** sein, der die sicherlich nicht steigende Qualität der Software durch immer neue und leistungsfähigere Hardware ausgleichen muß - der ewige **Teufelskreis** der PC-Gemeinde.

SimCopter

SimVerbrecherjagd

Wer der Faszination von SimCity 2000 erlegen ist, die Einwohner und die eigenen Städte aber gerne einmal aus der Nähe betrachten würde, wird von **SimCopter** begeistert sein. In **Maxis' Hubschraubersimulation** lassen sich **Städte aus SimCity 2000 einlesen** und mit einem Hubschrauber durchfliegen. Für Abwechslung sorgen Missionen, in denen der Spieler Verbrecher jagen, Feuer löschen oder Personen von sinkenden Schiffen retten muß. Bei erfolgreichem Bestehen der Missionen wird man mit weiteren Hubschraubern und besserer Ausrüstung belohnt. Das im Herbst 96 erhältliche Windows 95-Programm wird mit einer stattlichen Anzahl an fertigen Städten ausgeliefert, **SimCity 2000 ist also nicht notwendig**.



Hier macht sich der Wert einer guten Stadtplanung bezahlt: Mit **SimCopter** werden die Schönheitsfehler einer Stadt schnell enttarnt.

TFX3

Neues Futter



Vor allem die Grafiken zeigen den Fortschritt in DIDs neuer Software.

Wer von TFX1 und TFX2 genug hat, findet mit TFX3 neues Futter. Der Spieler kann nun entweder in einem **F-22** oder in einer **AWACS** platz-

nehmen, von wo aus er die neue Grafik-Engine und die verbesserte **Gegnerintelligenz** genießen kann. Das Windows 95-Programm verfügt auch über einen Missionsgenerator, zahlreiche aufwendige Kampagnen sowie ausgereifte **Netzwerkoptionen**. Der Erscheinungstermin von TFX 3 dürfte wahrscheinlich im späten Herbst 1996 liegen.

NASCAR 2

Auf Kreisfahrt

Mit NASCAR 2 versucht Papyrus (mittlerweile im Besitz von Sierra), an die legendären Titel Indycar Racing und NASCAR anzuknüpfen. Neben der von allen Seiten **geforderten Beschleunigung der Grafik-Engine** wird das im Dezember erscheinende Programm eine **Fahrschule, Netzwerkfähigkeiten** sowie ein vereinfachtes Gameplay mit sich bringen. Das offizielle Lizenzprodukt bietet alle Fahrer, Teams und Rennstrecken der Saison 1996.



Vom Teamchef wird man per Funk ständig über den Rennverlauf informiert.

ProPilot

Konkurrenz für MS Flight

Ebenfalls erst für das Frühjahr des kommenden Jahres ist Sierra ProPilot angekündigt, eine **zivile Luftfahrtsimulation**. Durch die verwendete 3Space-Technologie soll ProPilot zur realistischsten Flugsimulation aller Zeiten werden. An Bord einer Cessna 172 Skyhawk wird man in die Grundlagen der zivilen Fliegerei eingeführt, um den privaten **Pilotenschein** zu erhalten. Mit vier weiteren Flugzeugen läßt sich dann die Flugtechnik durch weitere Lektionen perfektionieren.

Anschließend kann man sich an die nächste Lizenz wagen, mit der sich z. B. ein **Wasserflugzeug** oder der CitationJet fliegen läßt. Mit erfolgreichem Meistern einer Reihe von Missionen, die nach Kriterien wie Sicherheit und Effektivität beurteilt werden, bietet Sierra ProPilot sogar die Möglichkeit der kommerziellen Lizenz.



Das Windows 95-Programm macht trotz des frühen Entwicklungsstadiums bereits einen guten Eindruck. Dennoch wurde der Erscheinungstermin verlegt.

PC Games
online

T-Online

Unser Angebot:



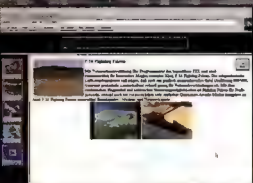
PC Games Online

plus T-Online!

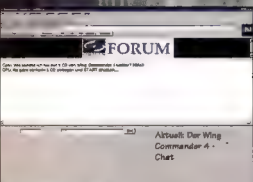


PC GAMES Online

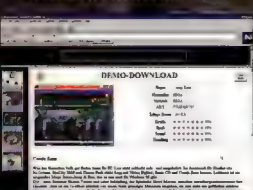
<http://www.pcgames.de>



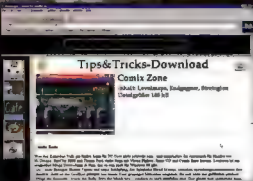
Online-Magazin: immer aktuelle News, Previews und Reviews



Online-Forum: mit anderen Usern chatten, Tips austauschen



Download-Area: die riesige Demo-Datenbank



T&T A-Z Online: auf Abruf alle verfügbaren Tips von A-Z

Das Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC GAMES im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC GAMES online sind Sie täglich up-to-date.

Das Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer's Inn“, um Modem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der „Download-Area“ gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simu-

lation oder einem Action Spiel nicht weiterkommen, über PC GAMES online haben Sie die Lösung zu jedem Spiel.

Action Park*

Über diesen Premium-Dienst können wir Ihnen exklusive Multiplayer-Spiele anbieten. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpfen, mit Dutzenden von Kitzern, Eilen nach Treibwasser in Dschungel-Regen oder Trümpfen im Können spielen - mit PC GAMES online erleben Sie Spielen anders. Auf unserer Internet-Seite Interaktives und jeden Monat kommen neue Spiele dazu.

* zum Start mit PC GAMES online sind noch nicht alle Spiele verfügbar.

PC GAMES online -
die ganze Welt der
PC-Spiele -
kostenlos!

T-Online

Ihr Internet-Zugang - bundesweit zum Citytarif

PC GAMES bietet Ihnen jetzt in Zusammenarbeit mit 1&1 Direkt GmbH den Internet-Zugang zum Ortstarif. Schon über 1.000.000 User nutzen T-Online, den Online-Dienst, der einfach alles kann: Internet, Btx, Btx plus und eMail.

Mit T-Online erhalten Sie Zugang zu PC GAMES online und allen anderen Internet-Angeboten. Homebanking mit Btx und der bundesweite Zugang zum günstigen Citytarif - auch per ISDN - sind dabei das starke Plus gegenüber anderen Online-Diensten.

Und das sind die Möglichkeiten mit T-Online im Detail:

Btx/Btx plus

- Mit Btx/Btx plus erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte bequem vom Schreibtisch aus, Sie buchen Flüge, rufen die Flugpläne von Lufthansa und die Fahrpläne der Deutschen Bahn ab, rufen topaktuelle Last-Minute-Angebote ab und vieles mehr.
- über 5.000 deutschsprachige Angebote
- Homebanking bei über 3.000 Instituten
- jetzt in neuer Multimedia-Qualität
- bundesweit mit 14.400 bit/s

Internet

Kommen Sie ins Internet, und Sie können sich vor kostenloser Software kaum mehr retten. Ob über PC GAMES online oder einen anderen Dienst, Sie erhalten immer die neuesten Demoprogramme, PD- und Sharewareversionen, Updates, Bugfixes, Treiber aktueller Software und vieles mehr. Über das weltweite Internet können Sie jede vorstellbare Information abrufen, Sie verschaffen sich

direkten Zugang zu renommierten Universitäten, Bibliotheken, Museen, Zeitschriften und Datenbanken.

- weltweite Kommunikation mit über 30 Millionen Internet-Usern
- Zugangsknoten von jedem Anschluß in Deutschland zum Ortstarif erreichbar
- ohne Aufpreis: Internet sogar mit ISDN nutzbar

eMail

Mit eMail erhalten Sie Ihren persönlichen PC-Briefkasten. Sie können aber nicht nur Briefe versenden oder empfangen, sondern auch Sprache, Bilder und Videosequenzen.

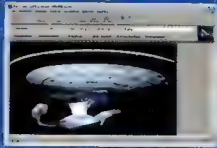
- in Sekundenschnelle Mitteilungen in die ganze Welt verschicken!
- jedes Dokument kann vom Empfänger direkt weiterverarbeitet werden
- keine langen Postwege mehr!



Btx plus: der Premiumdienst für besondere Ansprüche



Btx: über 5.000 deutschsprachige Angebote ab 2Pfg./Min.



Internet: alle denkbaren Informationen per Knopfdruck

Ihr Dankeschön: Ein Online-Paket zum - gratis!

- „Netscape-Navigator“ für den schnellen Internet-Zugang
- „T-Online-Decoder“ für Btx und Btx plus
- „Intern@t Guide“ - alles über das globale Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.
- „PC GAMES Action Pack“ - drei starke Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt T&T für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8,-

T-Online-Zeittakt
täglich* von 18.00 - 8.00 Uhr
2 Pfennige pro Minute

* auch an Wochenenden und Feiertagen!

T-Online-Zeittakt
werktags von 8.00 - 18.00 Uhr
6 Pfennige pro Minute

Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif wählen!

Keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute! Bei Btx plus erhöht sich der angeg. Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

So einfach ist Ihr Zugang zu T-Online:

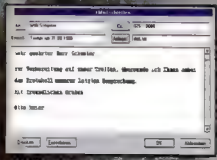
1. Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online-Paket.

2. Einfache Installation! In der beigefügten Installationsanleitung wird einfach, Schritt für Schritt erklärt, wie's geht - eine Sache von Minuten!

3. Ihre persönliche Zugangskennung erhalten Sie innerhalb weniger Tage per Einschreiben von der Deutschen Telekom.



Nur einer von vielen Diensten der DB-Fahrplan auf Btx



eMail: Briefe, Bilder, Sounds verschicken in Sekunden



Homebanking: über 3.000 Institute mit T-Online erreichbar

Die gute Nachricht für Noch-Nicht-Modembesitzer:
I & I-Modems zu günstigen Komplettpreisen!

Modem Speedster 14.400 nur DM 99,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s,
mit Datenkompression sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion,
Best.-Nr. Windows: 8413

Modem Skyconnect 28.800 nur DM 249,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s,
mit Datenkompression sogar bis 115.200 bit/s, inkl. Fax-Funktion,
Best.-Nr. Windows: 8414



WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder
über Z
und die Folgen

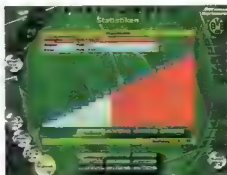


Nach dem aufsehenerregenden Z-Mega-Review in der PC Games 8/96 erreichte uns eine immense Flut an Briefen, E-Mails und Anrufen. Und alle wollten wissen: **Ist Z wirklich SO gut?** Wir können Ihnen versichern: **Z ist SO gut!** Allerdings sollten Sie sich vor einem Kauf selbst kritisch einschätzen: **Bin ich ein Z-Typ?** Nochmal zum Mitschreiben: Kein relaxtes Ausbauen des heimatischen Stützpunkts, keine sonst übliche Einheiten-Vielfalt, kein Karten-Erkunden, kaum Story und der Zwang zum permanenten Angriff - das verkraftet nicht jeder. **Durchaus möglich, daß viele sagen: Sowas ist mir zu hektisch!** Oder: GDI und NOD sind einfach cooler. Streiten kann und wird man über das Thema „Ist Z besser als C&C und Warcraft 2?“. Wenn Ihnen Handlung und Szenario am wichtigsten sind, sicherlich nicht. **Ambitionierte Basis-Architekten werden Z eventuell sogar hassen.** C&C-Spieler, die sich stundenlang in ihrem Stützpunkt verkriechen und mutigerweise auf die Streitmächte der Gegner warten, werden bei Z zunächst blamable Niederlagen erleiden - ich spreche aus Erfahrung. Wenn Sie so wollen: C&C und Warcraft 2 sind wie eine gemütliche Partie Schach, Z bietet den Thrill von Blitzschach. **Ein Programm, das zu einer wahren Sucht werden kann,** wenn man erstmal die C&C-Scheuklappen abgelegt hat und nach und nach die raffinierten taktischen Möglichkeiten auslotet. Das Kapitel Z ist für uns deshalb noch lange nicht abgeschlossen - in den nächsten Ausgaben werden wir Ihnen im Tips & Tricks-Bereich verblüffende Strategien aufzeigen. Und um auch noch die am zweithäufigsten gestellte Frage zu beantworten: **Z wird nun doch erst ab Ende August erhältlich sein.**

Bundesliga Manager 97

Meisterliches aus Eutin

Fußball-Fans sollten sich den **28. Oktober 1997** rot im Kalender anstreichen: An diesem Tag wird erstmals der **Bundesliga Manager 97** ausgeliefert, der nunmehr vierte Teil der meisterverkauften Computerspiel-Serie in Deutschlands. Die von der Fachpresse und den Spielern ange-mahnten **Kritikpunkte** wurden **konsequent ausgemerzt**: Der BM 97 wartet mit einer völlig überarbeiteten **SVGA-Benutzeroberfläche** im Windows-Look auf, verzückt mit **3D-Vektor-Spielszenen**, einem integrierten **Editor** und den **Daten der kommenden Bundesliga-Saison**. Auch Neuerungen wie die geänderten Transferbestimmungen der UEFA sind bereits berücksichtigt. Wichtigstes Feature: Software 2000 hat fest versprochen, diese langerwartete Business-Simulation ohne Bugs auszuliefern. Schau'n mer mal...



Hochauflösende Statistiken liefern nützliche Anhaltspunkte für Trainer und Manager.



Der vom Bundesliga Manager Hart-trick bekannte „Toto-Tip“ wurde vor allem optisch verfeinert.

Fragile Allegiance

Sci-Fi-Strategie der Sonderklasse

Das mußte ja so kommen: Wegen der wachsenden Überbevölkerung und den daraus resultierenden Nahrungsmittel-Engpässen gründet die Menschheit der nahen Zukunft neue Außenposten im Weltraum. Als „Geschäftsführer“ eines transgalaktischen Spediti-**onsunternehmens** wetteifern Sie mit vier Konkurrenten um die fruchtbarsten Planeten und die lukrativsten Handelswege. Falls die Diplomatie mit den **sechs außerirdischen Rassen** fehlschlägt, kommt es zu aufwendig in Szene gesetzten **Kampfsequenzen** - auch im **Netzwerk!** Mit dieser Kombination aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel von **Gremlin Interactive** können Sie im Herbst dieses Jahres rechnen.



Aliens und streitsüchtige Nebenbuhler machen Ihnen u. a. durch Überfälle auf Ihre Stützpunkte das Leben schwer.

PC Games CD-ROM

Pizza Connection für DM 19,80

Mikrowellen-Pizzas aufbauen ist eine Sache, mit einer Pizzeria richtig Kohle zu scheffeln eine ganz andere. Letzteres ist Ihre Aufgabe in der **außergewöhnlichen Wirtschaftssimulation Pizza Connection von Software 2000**, die für weniger als 20 Mark ab sofort am Kiosk erhältlich ist. Wir wünschen schon jetzt ein glückliches Händchen bei **Wermacht-die-beste-Pizza-Wettbewerb** und viel Glück bei den **Schutzgeld-Verhandlungen** mit sonnenbebrillten, MG-bestückten, schnauzbärtigen Herren aus Sizilien...



War Wind

WarCraft 2-Clone von SSI

Trotz eklatanter Parallelen zu Warcraft 2 in Sachen Grafik und Benutzer-Interface hat das **Echtzeit-Strategiespiel War Wind** von Strategic Simulations Inc. (kurz: SSI) seinen ganz eigenen Stil und Charme, was nicht zuletzt an einigen neuen Ideen liegt: So können Sie als Anführer einer von **vier verfeindeten Rassen** umhervorgabundierende **Super-Helden anwerben** und für „die gute Sache“ einspannen. Das Spiel umfaßt **30 Missionen** in **sieben verschiedenen Szenarien** der Fantasy-Welt Yavun, bietet **Netzwerk-Support** und setzt ebenso wie Blizzards Nummer 1-Hit auf **herzallerliebste animierte Einheiten**. Release: Noch in diesem Jahr!



Wie in Warcraft 2 errichten Sie Stützpunkte und bilden dort neue Soldaten und Arbeiter aus.

SEGA

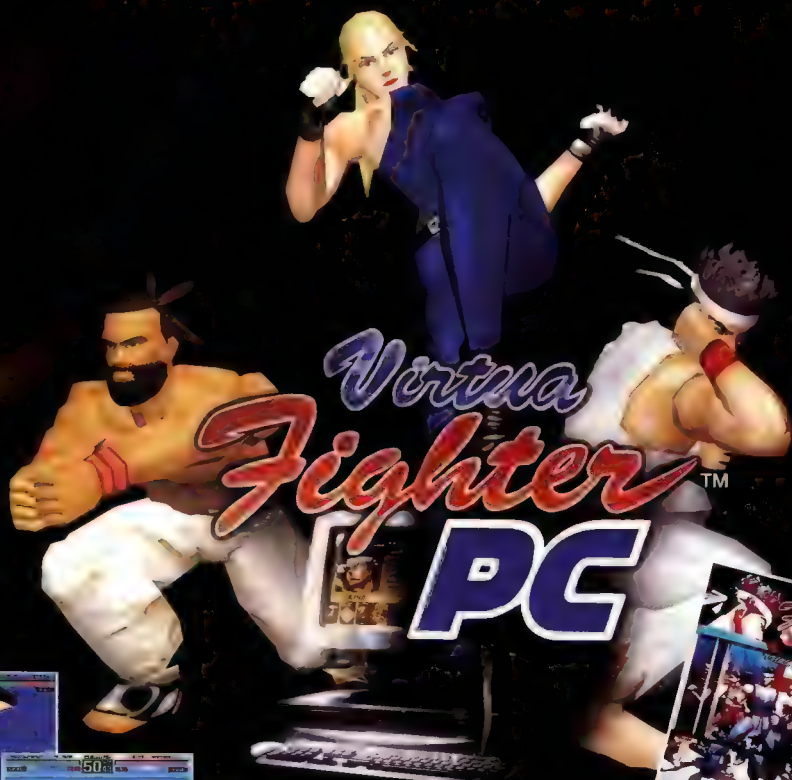
Vor Dir steht ein Berg.

Ein Berg mit Fäusten.

Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.

Du hast noch eine Sekunde

Das ist Deine einzige Chance.

Walz ihn nieder.**JETZT
ERHÄLTlich!**INTERNET: <http://www.sega.com>

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon-Grafik. Wir haben den Arcade-Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special Moves wählen. Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3-D-Engine. Damit stehen Dir lebensechte SVGA-Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 7/96 schlägt der Konkurrenz unter die

Gürtellinie: „Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA Hit aus“. Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC - wir haben für jeden ein Exemplar.



Multimedia & Online & Hardware

Herbert Aichinger hat die Hoffnungen auf ein echtes Betriebssystem aufgegeben.



Für ein Betriebssystem gibt es nur wenige anerkannte Grundregeln: es muß die Systemressourcen gerecht verteilen und für Betriebssicherheit sorgen. (An einigen Universitäten gilt darüber hinaus der Grundsatz, die Software müsse aus mehr als 1 Million Zeilen Code bestehen.) Microsofts Vorstellung von einem Betriebssystem sah bislang so aus: Ressourcen werden jedem Programm nach Belieben zur Verfügung gestellt, die Größe der Programme ist völlig egal, für Sicherheit hat der Anwender selbst zu sorgen. Zwar hat sich mit Windows 95 einiges zum Besseren gewendet, kein Informatiker wird diesem Produkt jedoch alle Eigenschaften eines Betriebssystems zusprechen wollen. Daß die microsoftschen Betriebssysteme dennoch regen Zuspruch finden, liegt bei DOS daran, daß jegliche Software so schön schnell läuft; bei Windows liegt es wohl an der hübschen Oberfläche. Das zu allen Zeiten schwerfälligere, aber sicherere und standardisiertere OS/2 von IBM konnte nie den Zuspruch von Usern und Programmieren finden. Trotz international anerkannter Standards, programmierfreundlicher APIs, Kompatibilität zu DOS und Windows sowie Rechnerbundling konnte sich IBM niemals einen nennenswerten Marktanteil im privaten Bereich erkämpfen. Auch Merlin, die neueste OS/2-Variante, wird trotz einiger Vorteile gegenüber den etablierten Systemen kaum Verbreitung finden. Also dauert das Warten auf ein echtes Betriebssystem, das durch seine weite Verbreitung auch für Softwarehäuser interessant ist, weiter an. Der berühmte Feldherr General Protection Fault wird also auch weiterhin sein Unwesen auf unseren hochgezüchteten Rechnern treiben, schließlich hat jeder das Betriebssystem, das er sich wünscht.

AlfaTwin

Umschalter

Von AB Union stammt der AlfaTwin, ein intelligenter Joystick-Umschalter. Er registriert, ob ein oder zwei Joysticks benutzt werden; im Einzelspieler-Modus entscheidet er sich **automatisch** für den richtigen von beiden Joysticks. Der AlfaTwin läßt sich auch **erweitern**, so daß mehr als zwei Sticks gleichzeitig angeschlossen sein können. Mit ca. 40 Mark ist die solide Hardware verhältnismäßig preiswert. Infos bei: AB Union, Lise-Meitner-Str. 1, 85716 Unterschleißheim.

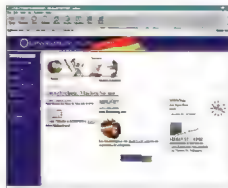


Für Vielspieler unentbehrlich: AB Unions Joystickumschalter AlfaTwin.

Europe Online

Auf der Verliererstraße

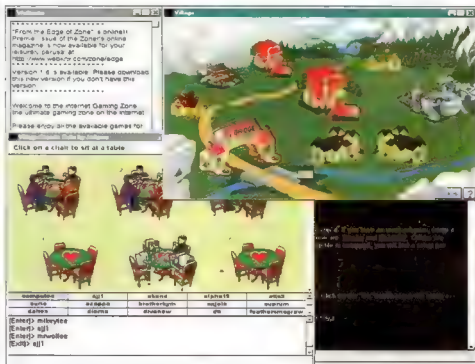
Europe Online verliert einen seiner größten Anteilseigner: Die **Burda**-Gruppe, bislang auch einer der aktivsten und innovativsten Inhaltsanbieter, **verzichtet** angeblich wegen des noch ausstehenden finanziellen Erfolges auf ein **weiteres Engagement**. Bis auf weiteres sind Burda-Titel wie Focus oder Bunte noch über Europe Online zu erreichen, im Laufe der nächsten Monate wird sich Burda jedoch völlig zurückziehen.



Noch ist Europe Online einer der Anbieter mit den interessantesten Inhalten. Durch den Ausstieg von Burda könnte das Wachstum gebremst werden.

Onlinespiele

Microsoft Gamezone



Einige hundert Spieler halten sich ständig in Microsofts Gamezone auf. Trotzdem kann aber auch gegen mehrere Computer gespielt werden.

Microsoft übernahm zusammen mit der neu erworbenen Firma Electric Gravity den bis auf weiteres **kostenlosen Spielserver Gamezone**. Mit Hilfe spezieller Zugangssoftware lassen sich die Karten- und Brettspiele **Bridge, Spades, Dame, Go, Reversi, Hearts und Schach** mit anderen Internet-Usern spielen. Von der Übernahme durch Microsoft versprechen sich die Betreiber von Gamezone neue Spieler und vor allem mehr Nutzer. Der Onlinedienst verursacht keine Folgekosten. Internetadresse: <http://www.zone.com>

Microsoft DirectX

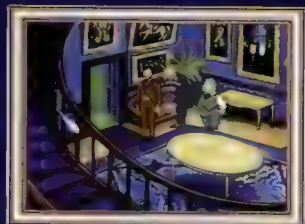
Endlich fertiggestellt

Kaum zu glauben: Die Windows 95-Programmierschnittstelle DirectX ist nach knapp einem Jahr der Planung fertiggestellt. Der jüngste Sproß der API-Familie, **Direct3D**, erlaubt der Software, 3D-Beschleunigerkarten **treiberunabhängig** zu nutzen. Durch die nun mögliche kostensparende Programmierung werden zukünftige Spiele wahrscheinlich hauptsächlich unter Windows 95 laufen, die lästige Treiberproblematik ist vom Tisch.

Facts

Die Fernsehzeitschrift Gong ist jetzt auch im Internet. Unter <http://www.gong.de> finden Sie immer das aktuelle TV-Programm und nützliche Tips. +++ Neuer Internet-Virus: der Virus Hare befällt angeblich .COM- und .EXE-Dateien und wird verbreitet durch die Newsgroups alt.sex, alt.comp.shareware und alt.cracks. Er soll am 22. August und am 22. September aktiv werden. +++ Microsoft bringt mit dem Easyball die erste Maus für zwei bis sechsjährige auf den Markt. Die gelbe Kugel wird wie ein Trackball bewegt und soll knapp 80 Mark kosten.

Ein Adventure der feinen Art



GENE MACHINE

England zu der Zeit Königin Victorias: die technische Revolution beflügelt immer mehr geniale Köpfe zu richtungsweisenden und phantastischen Erfindungen. Doch nicht all diese Entwicklungen dienen dem Wohl der Menschheit... So hat der ebenso geniale wie niederträchtige

Dr. Dinsey eine Maschine entwickelt, mit deren Hilfe er nun die Weltherrschaft an sich reißen will. Der mutige Piers und sein Butler versuchen, den Schurken Dinsey in einer aufregenden Jagd rund um den Erdball an seinen teuflischen Plänen zu hindern...

VIC TOKAI
more gameplay

Ab August '96
Komplett in Deutsch
Für DOS und WIN 95

Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
<http://www.bomico.com>

Aktuell Fernsehen

17. August

3sat, 14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs“
Office 95 im Netz, Dateien
verschicken

18. August

ARD, 17.00 Uhr
ARD-Ratgeber: Technik

24. August

3sat, 14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs“
Access-Adressen,
Excel-Tabellen

26. August

3sat, 21.30 Uhr
„HITEC“
Das Technikmagazin

28. August

ARD, 14.03 Uhr
Unterhaltung von der CeBIT
Home

29. August

ARD, 14.03
Unterhaltung von der CeBIT
Home

31. August

3sat, 14.00
„Neues...der Anwenderkurs“
Winword 7.0 im Vergleich zu
Winword 6.0

1. September

BR, 13.45 Uhr
„TM“
Das BR-Technikmagazin

3. September

BR, 16.15
Computer-Treff

8. September

BR, 13.30
„Clip & Claro“
Das Jugend- und Technik-
magazin

Competition: Funsoft

Die Gewinner stehen fest

Im großen Funsoft-Gewinnspiel (Ausgabe 6/96) hatten wir Sie gebeten, das Heft nach einem Logo des Kaarster Unternehmens zu durchforschen. Leider entpuppte sich diese Frage als mißverständliche Aufgabe: auf zahlreichen Postkarten prangten neben der richtigen Antwort „159“ die Zahlen „55“ und „63“. Das war auch nicht unbedingt falsch, denn auf den Seiten „55“ und „63“ standen Anzeigen der

Firma Funsoft, auf denen natürlich auch das Logo enthalten war. Deshalb haben wir uns dazu entschlossen, alle Einsendungen in die Verlosung eingehen zu lassen.

Und die Glücksfee hat genau den Richtigen getroffen: der Ford Fiesta Fun ging an den 18jährigen Peter Leon aus Leverkusen, der gerade mitten in den Vorbereitungen auf die Führerscheinprüfung steckt.

Die Gewinner im einzelnen:

- Preis**
Ford Fiesta Fun 1,3L
Peter Leon aus Leverkusen
- bis 10. Preis**
Funsoft Adventure Pack
(The Dig, Kingdom O' Magic)
Carsten Jasch aus Neunkirchen
Stefan Reinhold aus Dresden
Dirk Boehme aus Baunatal
Funsoft Action Pack
(Rebel Assault 2, Terra Nova,
Tie Fighter)
Ralf Wiebusch aus Ascheberg
Petra Hülshorst aus Gütersloh
Ludwig Kaufmann aus Michelstadt
Funsoft Fun Pack
(Earthworm Jim 2+1, Vollgas,
Turrican 2)
Stefan Busch aus Dortmund
Thorsten Klein aus Hiller
Michaela Fritze aus Hilmannsdorf

Die Gewinner der Fun-Preise (T-Shirts, Taschenrechner, Baseball-Caps) werden schriftlich benachrichtigt. Herzlichen Glückwunsch!



Funsoft-Geschäftsführer Jürgen Goeldner übergab dem glücklichen Gewinner Peter Leon die Schlüssel für den Ford Fiesta Fun.

Sega Music Group

Musik aus Videospielen

Die Sega Music Group hat spezielle Soundtracks mit Musikstücken aus den bekannten Spielen des japanischen Unternehmens zusammengestellt. Die ersten CDs werden „Ecco: Songs of Time“ (eine Kollektion von Sphärenklängen) und „Sega PowerCuts“ (eine Sammlung der rockigsten Rave-, Funk-, und Punk-Tracks). Dazu meint Joseph B. Miller, Executive Vice President von SegaSoft, „Heute spielt Videogame-Musik wie Film-Soundtracks eine riesige Rolle im gesamten Unterhaltungsreich.“ Eine interessante Idee, die in Zukunft vielleicht auch von anderen Herstellern aufgegriffen wird.

Hotlines

Hersteller	Telefon	Wann?
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24h/Tag
Activision	0 61 07-93 01 00	Mo-Fr 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Ascon	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Atlic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Electronic Arts	0 52 41-2 60 24	Mo-Fr 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Greenwood Entertainment	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Ilkaron	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Novigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
NEO	00 43-14 07 40 80	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Philips Media	0 40-23 62 91 00	Mi, Fr 14 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Ravensburger Interactive	07 51-86 1944	Mo-Do 16 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Vicom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰



Der Nachfolger des
preisgekrönten
Apache Longbow™
"Simulation des Jahres"
PC Gamer, USA



LIEBER ROT ALS TOT



Der Hind ist der furchterregendste Kampfhubschrauber für den Fronteinsatz, der dem sowjetischen Militärapparat zur Verfügung steht. Er ist häßlicher als ein Höllenhund und gemeiner als mancher Kreml-Herr nach einem Trinkgelage. Jetzt haben Sie die Chance, diesen Hubschrauber, den die NATO-Piloten "Das Schreckgespenst" nennen, in Kampfeinsätzen in Afghanistan, Kasachstan und Korea zu fliegen. Fliegen Sie Kopf an Kopf gegen den beeindruckenden Apache Longbow™ in der ersten Verknüpfung der Serie Virtual Battlefield™ von DI. Mit einem realistischen und einem Spielmodus, detaillierten Grafiken, interaktiven Bodentruppen und fesselndem Spielverlauf ist Hind™ vermutlich das spannendste Freizeitvergnügen seit der Erfindung des russischen Roulettes.



ERHÄLTICH AUF CD-ROM Novitas GmbH Spechtweg 1, D-38108 Braunschweig, Fax-Net ++49 (0)531-355134

PLAYER, BESTELLT JETZT UNTER ++49 (0)180 51 51 851 !

Zu Besuch bei Westwood

Go West

Die Einwohner von Las Vegas nennen ihre Stadt gerne „die unglaublichste Stadt im Universum“ und PC-Spieler aus aller Welt stimmen diesem Urteil voll zu. Doch während die Residenten der Wüstenstadt in Nevada diese Aussage auf glitzernde Prachtstraßen und Spielkasinos stützen, haben die Spieler hierfür andere Gründe. Keine zehn Autominuten vom berühmten Las Vegas Strip entfernt, befinden sich die Westwood Studios, ein mit 100 Angestellten noch vergleichsweise kleiner, aber exklusiver Hersteller, der im vergangenen Jahr mit *Command & Conquer* Geschichte schrieb.

WESTWOOD

Westwoods Erfolg kam jedoch nicht über Nacht. Die Vielfältigkeit dieses Unternehmens wird erst so richtig klar, wenn man einen Blick auf die Produkte der Vergangenheit wirft. Sucht man nach Adventures, so findet man die Serie Kyrandia, die mittlerweile drei Teile umspannt. Der Rollenspielbereich wird durch Eye of the Beholder und Lands of Lore abgedeckt. Und Command & Conquer war nicht der erste Vorstoß ins Genre Echtzeit-Strategie: bereits 1993 hatte man mit Dune 2 einen Topseller - de facto der Vorgänger von Command & Conquer. Die Umbenennung erfolgte lediglich aus lizenzrechtlichen Gründen. Alle Spiele haben aber eines gemeinsam: sie waren ohne Ausnahme sehr erfolgreich. Nicht schlecht für ein Unternehmen, das seine Anfänge in einer zum Büro umgebauten Garage hatte.

Seit der Veröffentlichung von Eye of the Beholder gehört Westwood zu den etablierten und anerkannten Herstellern erstklassiger Rollenspiele.

Lands of Lore 2

Lands of Lore 2 ist der vierte Rollenspieltitel und wird von Fans in aller Welt mit Spannung erwartet. Und das schon seit geraumer Zeit, denn das Spiel wurde von einer ganzen Reihe unerwarteter Probleme heimgesucht, die letztendlich dazu führten, daß die Engine von Grund auf neu entwickelt wurde. Auf der technischen Seite äußert sich das in einem größeren Ausschnitt des Spielbildschirms (der komplette Screen wird genutzt), schnelleren Ladezeiten und einem lebensesehteren Bewegungssystem. Die Spielumgebung ist dreidimensional gerendert und die Effekte sind spektakulär.

Hinsichtlich der Künstlichen Intelligenz konzentrierte man sich auf die Entwicklung einer neuen Technologie, die man auf den Namen Reactive Environment taufte.

Gute Reaktionen

Innerhalb dieser „reaktionsbewußten Umgebung“ sollen sich die NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) natürlich verhalten und nicht nur als Kanonenfutter für den schwertschwingenden Helden dienen. Konkret sieht das so aus: der Spieler trifft in einem Labyrinth auf eine Kreatur. Zunächst weiß er nicht, ob es sich um einen potentiellen Freund oder Feind handelt. Also nähert er sich und versucht, das Ganze zunächst ohne Konflikt zu lösen. Wenn es sich um eine friedliche Rasse handelt, kommt es nicht zum Kampf, und Konversationen können geführt werden. Greift

das Gegenüber jedoch nach der Waffe, ist die Situation ziemlich eindeutig. Nun kann es passieren, daß der Gegner fluchtartig das Weite sucht, wenn er merkt, daß er den Kampf verlieren wird...und hinter der nächsten Ecke dem Spieler wieder auflauert. Außerdem hat er zur Sicherheit gleich ein paar Kumpel mitgebracht! Das Ziel des Reactive Environment besteht darin, das Verhalten der NPCs tatsächlichen Gegebenheiten anzupassen. Lands of Lore: Götterdämmerung ist eine Weiterführung der Geschichte von Gladstone. Es sind jedoch keine Vorkenntnisse hinsichtlich des ersten Teils notwendig, um das Spiel verstehen und genießen zu können. The Draracle, Dawn und Baccatta sind drei der Hauptfiguren aus Lands of Lore, die auch im zweiten Teil wieder zum Einsatz kommen.

Die Animationen der Widersacher sind von allererster Güteklasse. Hier sehen Sie ein Skelett, das den Spieler mit riesigen Klauen attackiert.



Technisch einwandfrei: Lands of Lore 2 besticht durch hohe Auflösung, feine Texturen und faszinierende Licht- und Schatteneffekte.





Die Story wird dem Spieler durch spannende Zwischensequenzen nähergebracht. Eine Mischung aus Zeichentrickfilm und Full Motion Video.



In der Taverne können Sie sich mit der Wirtin, aber natürlich auch mit den lustigen Gästen unterhalten, um neue Informationen zu ergattern.

Shapeshifter

Sie übernehmen die Rolle von Luther, dem Sohn von Scotia. Scotia war die Sorceress of the Dark Army, die im ersten Teil vernichtet wurde. Luther ist im Grunde ein friedliebender Mensch, der eigentlich nur seine Ruhe haben und sein eigenes Leben führen will. Leider holt ihn seine Herkunft immer wieder ein, und schließlich ist er gezwungen, Gladstone zu

verlassen und sich auf die Suche nach einem Zauber machen, der ihn von den Vermächtnissen seiner dunklen Vergangenheit befreien kann. Mutter Scotia hat ihm nämlich ein nettes Erbe hinterlassen. Es handelt sich dabei um eine etwas verworrene Version ihrer eigenen Fähigkeit, sich eine beliebige Gestalt zu geben. Unglücklicherweise kann Luther diese Gabe nicht kontrollieren, und es ist etwas schwie-

rig, sich mit seinen Nachbarn anzufreunden, wenn man sich während einer Unterhaltung in ein Stinktier verwandelt. Damit ist Luthers Misere jedoch noch nicht komplett. Die schwarze Magie, mit der er behaftet ist, ist genau das, was dem Dämonen Belial fehlt, um ein Portal zu öffnen, durch das er in die Gegenwelt entfliehen kann. In den Ländern, die Luther auf der Suche nach einer Heilung durchwandern muß,

warten bereits die bösen Horden von Belial. Denn Luthers Körper enthält das Schlüsselement für die Wiederauferstehung ihres dämonischen Arbeitgebers.

Keine Gruppe, dafür Luther

Die Story stammt aus der Feder von Rick Gush, der u. a. auch für Kyrandia 2 und 3 verantwortlich war. Mit Luther hat er einen Charakter ge-

Interview

Rick Gush, von allen Coco genannt, ist der Produzent von Lands of Lore 2. Nach kurzen Gastspielen in den Sparten Uraniumabbau, Gartenarchitektur und Bühnenschriftstellerei landete der Mittvierziger vor fünf Jahren bei Westwood. Der Rest des Teams besteht aus William Petro, Jeff Fillhaber und Rob Powers.

Wo liegen die Stärken von Götterdämmerung gegenüber dem Vorgänger wirklich? In der Story, im Design, in der neuen 32 Bit-Engine? Wo?

Alle: Story...niemals, natürlich bei der Engine, ...du spinnst wohl, ganz klar im Design...red nicht dumm daher...

(Jeff ist der stärkste und lauteste der Gruppe und verschafft sich Gehör)

Jeff: Die neue KI ist sicher einzigartig. Ich persönlich wollte schon immer Monster sehen, die sich einigermaßen intelligent verhalten. Mir gefallen z. B. die Rottweiler in Quake, die schnell zubeißen und dann wieder abhauen. Unsere Monster versuchen, sich vor einer unvermeidlichen Niederlage aus dem Staub zu machen, erholen sich und lauern Dir hinter der nächsten Ecke wieder auf.

Rick: Bei der Story haben wir uns entschlossen, uns auf einen Charakter, nämlich Luther, zu konzentrieren. Den lernt der Spieler in- und auswendig kennen. Anstatt sich mit Unmengen von Botengängeraufträgen rumzuplagen, ist das Ziel klar definiert. Auch den Dialog haben wir auf 5.000 Zeilen beschränkt. Es besteht nämlich kein Grund, ständig um den heißen Brei herumzureden und den Spieler mit Hunderten von Frage- und Antwortmöglichkeiten zu verwirren, wenn man sowieso weiß, was zu tun ist. Das ist Betrug am Spieler und bedeutet lediglich, daß man fehlende Kreativität mit endlosen Wortspielereien ersetzt hat.

von links nach rechts:
Rick Gush,
Jeff Fillhaber,
William Petro,
Rob Powers



schaffen, der die Quintessenz des Helden wider Willen darstellt. Denn Luther hat die Nase voll, und man merkt es ihm an. In erster Linie ist ihm daran gelegen, seine eigenen Probleme zu lösen und nicht etwa den Helden für andere zu mimen. Dabei ist ihm jedes Mittel recht. Seine Reaktionen reichen von freundlich, wenn es seinem Ziel dienlich ist, über launisch bis zu unverschämt.

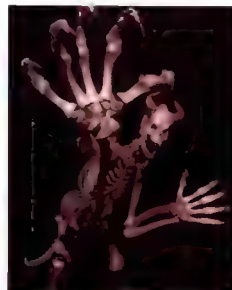
Gruppenbildung ist übrigens nicht mehr möglich, ansonsten bleiben die Rollenspielelemente erhalten. Insbesondere verbessert Luther seine Fähigkeit, sich in andere Lebensformen zu verwandeln, was sich im Verlauf des Spiels als äußerst praktisch erweist.

Das Dorf sieht unbewohnt aus, doch der Schein kann manchmal trügen (oben); selbst Objekte, die sich in einiger Entfernung zum Spieler befinden, lassen sich klar und deutlich erkennen. Man kann sich also noch überlegen, ob man nicht lieber den Rückzug antreten möchte (unten).

Die Spielumgebung macht einen gelungenen Eindruck. Westwood hat nicht versucht, das Rad neu zu erfinden, sondern eine zweckmäßige, sauber gerenderte 3D-Umgebung geschaffen. Das Kampf- und Magiesystem wurde neu gestylt und um Inventar-Overload zu vermeiden, ist es möglich,

mehrere Gegenstände in diversen Behältern zu verstauen. Hinsichtlich der Vertonung wurden noch keine endgültigen Entscheidungen getroffen, man plant aber, den einen oder anderen Prominenten anzuhören. Virgin Deutschland hat sich bereits entschlossen, das Spiel zu synchronisieren.

Mit der Angabe des endgültigen Veröffentlichungstermins ist man verständlicherweise etwas vorsichtig geworden. Mit dem Programmieren eigenen unerschütterlichen Optimismus verweist man schließlich - nach einigem Zögern - auf Weihnachten dieses Jahres. Fans können nur hoffen, daß das stimmt.



Manche RPG-Fans werden sagen, es ist kein Hardcore-Rollenspiel, wenn Du keine Gruppen bilden kannst.

Rob: Wir haben uns entschlossen, einen neuen Weg zu gehen, und hoffen, daß die LOL-Fans das akzeptieren werden. LOL2 spielt sich auch ein wenig wie ein Abenteuer. Die Spielumgebung besteht nicht aus klaustrophobischen Labyrinth, sondern ist weiträumig und übersichtlich angelegt. Es ist eine SVGA-Umgebung, mit Levels ober- und unterhalb der Oberfläche. Besonders die Außenlevels erinnern eher an ein Adventure. Aber im Grunde bleibt es ein Rollenspiel mit all seinen typischen Aspekten.

Und warum hat sich die Veröffentlichung bisher so lange verzögert?

William: Am Anfang hieß es, daß wir die Engine aus dem ersten Teil benutzen sollten. Nach einer Weile stellte sich heraus, daß diese Engine einfach nicht mehr genug Dampf hatte, um ein Produkt zu entwickeln, daß wesentlich besser als der Vorgänger ist. Also fingen wir wieder ganz von vorne an und entwickelten eine neue Engine, die - um ehrlich zu sein - immer noch nicht ganz fertig ist.

Also ist auch der Erscheinungstermin Weihnachten fraglich?

Rick: Wir werden auf keinen Fall ein unvollständiges Spiel auf den Markt bringen, nur weil Weihnachten vor der Tür steht. Die Engine ist sattelfest, die Leveldesigns stehen, und es muß noch synchronisiert werden. Ich fordere alle Eure Leser auf, Briefe an Westwood zu schreiben und nach der Stimme von Pamela Anderson zu verlangen.

Und wie sieht die Zukunft aus?

Rob: Wir hoffen, daß wir innerhalb eines Jahres nach der Veröffentlichung von Götterdämmerung den dritten Teil fertig haben. Die zeitliche und finanzielle Investition in die Entwicklung hat sich gelohnt, und wir haben mehr als genug Material für einen weiteren Nachfolger im Hinterkopf.



Command & Conquer: Alarmstufe Rot

Time Warp

Eine Vorschau auf Command & Conquer: Alarmstufe Rot zu schreiben, bereitet dieser Tage einige Probleme. Kaum eine Superlative, mit der dieses Produkt nicht bereits behaftet wurde, kein Feature, das nicht bereits großflüchtig auf Web- und Magazinseiten plakatiert wurde. Selbst über Tiberium Sun, das kaum aus der Planungsphase heraus ist, weiß man bereits gar Wunderliches zu berichten. Das spricht einerseits für den großartigen Kommunikationsfluß innerhalb der Spielergemeinde, ist jedoch andererseits etwas eigenartig, wenn man bedenkt, daß die einzigen, die es wissen müssen, nämlich Westwood, mit Informationen eher geizen.

Alarmstufe Rot ist ein Prequel zu Der Tiberium-Konflikt. GDIs, NODs und Tiberium wird man vergeblich suchen. Stattdessen spielt sich das Geschehen vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs ab, allerdings mit einigen künstlerischen Freiheiten. Im Hinblick auf die ungeheuren Verkaufszahlen des Vorgängers in Deutschland

und zweifellos auch zur Vermeidung der Indizierung fehlt jegliche Referenz zum Nationalsozialismus. Die Deutschen kämpfen vielmehr auf der Seite der Alliierten. Europa steht kurz vor der Vernichtung durch die imperialistischen russischen Truppen unter der Führung von Josef Stalin. Der Spieler wählt zwischen drei unterschiedlich schweren

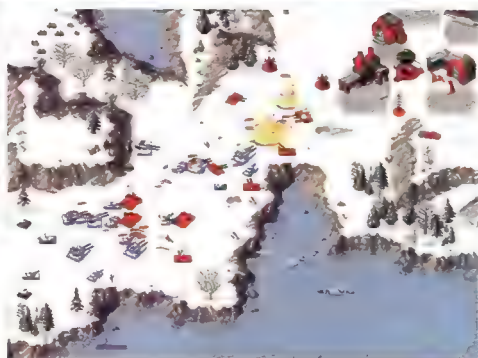
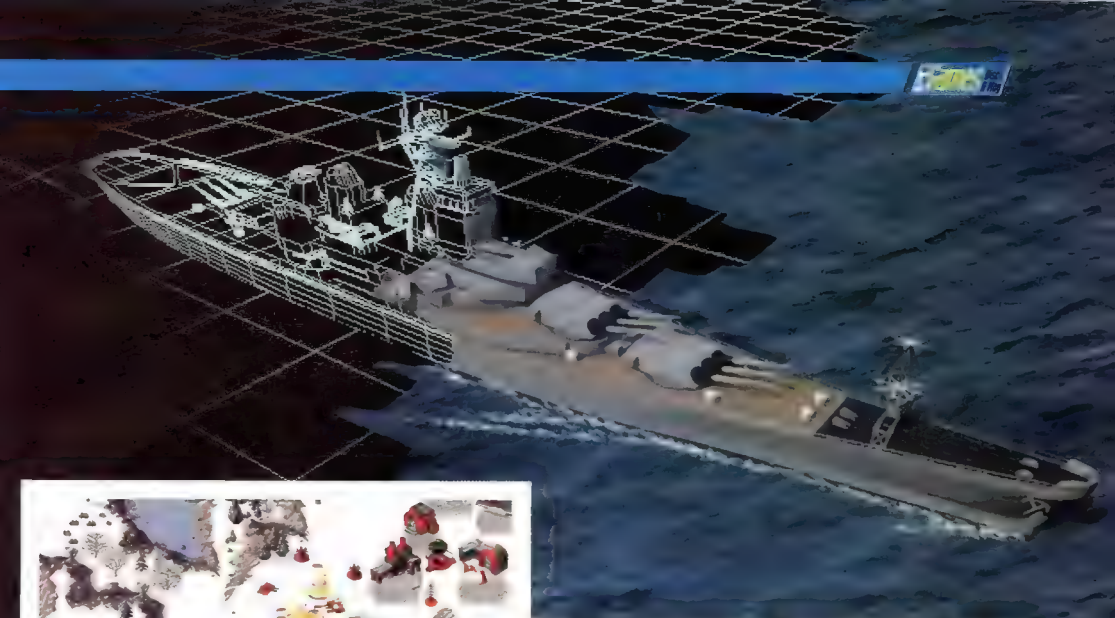
Kampagnen, die aus jeweils 13 verschiedenen Missionen bestehen. Die Anzahl der Missionen könnte sich bis zur Veröffentlichung noch ändern.

New Look

Die künstlerischen Freiheiten, die man sich bei der Handlung genommen hat, setzen sich auch im Gameplay fort.

Man orientiert sich nur peripher an dem tatsächlichen Stand der Technologie, was den Einsatz solcher Einrichtungen wie Gap-Generatoren und Tesla-Spulen ermöglicht. Der Gap-Generator schließt die eigenen Truppen in einem undurchsichtigen Energiefeld ein. Die Tesla-Spule (benannt nach „Mad Scientist“ Nicolas Tesla) halten den Gegner mit elektrischen Entladungen auf Distanz.

Ein großer Sprung vorwärts gelang Westwood in den Bereichen Luft- und Seekampf. Hier liegt auch der Schlüssel zum Sieg für die Alliierten. Während die russischen Bodentruppen einen klaren Vorteil haben, liegt die Stärke der Verbündeten im Distanzgefecht. Schwere Kreuzer können Ziele anvisieren, die zehn oder drei Screens von ihrer Ausgangsposition entfernt sind. Zerstörer und U-Boote sind alternative Marine-Einheiten, deren Bewaffnung bzw. Tarnfähigkeit höchst ef-



Dank hochauflösender Grafik geht die Übersicht auch bei großen Schlachten nicht flöten. Es muß einfach weniger gescrollt werden.

fektiv eingesetzt werden können. Die Luftwaffe wurde durch Bomber, Düsenjets und Fallschirmjäger verstärkt.

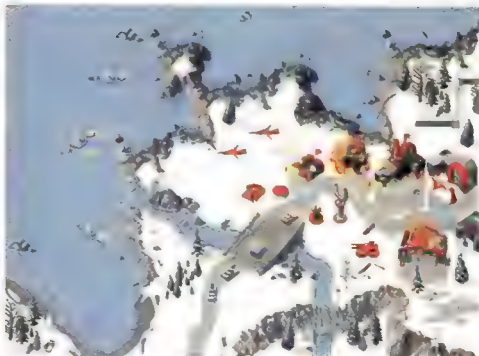
Bausubstanz

Teilweise wurden Einheiten und Gebäude aus dem ersten Teil übernommen. Andere Objekte wurden grafisch etwas verändert, erfüllen aber den gleichen Zweck wie im Vorgänger. So mutiert beispielsweise der Tiberium-Harvester zum Gold- und Edelstein-schürfer. Der so gewonnene Ertrag dient dem Bau neuer Gebäude und Einheiten. Aber auch gänzlich neue Truppen wie Spione und Saboteure machen ihr Debüt. Als Meister der Tarnung sind die Spione nicht von den eigenen Trup-

pen zu unterscheiden und können in Ruhe die Lage der wichtigsten Installationen ausspionieren und an ihre Vorgesetzten weitergeben. Die einzig effektive Waffe gegen diese Undercover-Agenten sind Schäferhunde, ebenfalls eine neue Einheit. Daneben finden wir auch noch Sanitäter, Diebe, Störfunkeinrichtungen, Minen und Bunker.

Schlau gemacht

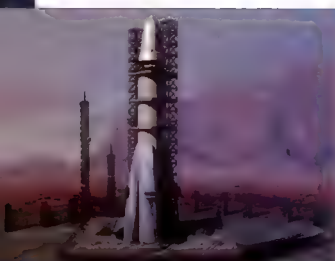
Die Änderungen bezüglich der Künstlichen Intelligenz lassen Erinnerungen an Dune 2 wach werden, allerdings sollte das nicht als Rückschritt verstanden werden. Anstatt schnurstracks ihre Anweisungen zu erfüllen, zeigen die Einheiten wieder rudimentäre Ansätze von Intel-



Die Truppen (Panzer, Jeeps), die auf dem Landweg versuchen, die Basis des Gegners einzunehmen, erhalten Unterstützung von einem Kreuzer und einem Zerstörer. Der in die Defensive gebrängte Computer schickt zwei Jets, um wenigstens die Küste wieder zu sichern.



Vergleicht man Der Tiberium-Konflikt mit Alarmstufe Rot bezüglich des Basis-Aufbaus, so stellt man unweigerlich starke Parallelen fest.



In den höheren Missionen, wenn die militärische Entwicklung vorangeschritten ist, kann man auch auf Raketen-Abschluß-Basen zurückgreifen. In Zwischensequenzen wie diesen werden dem Spieler die Eigenschaften einzelner Einrichtungen und Truppenteile erklärt.

lizenz. Die Suizidkommandos des ersten Teils gehören der Vergangenheit an. Ebenfalls neu ist die Festlegung von formierten Truppenbewegungen und die Bestimmung exakter Waypoints, an denen sich die Einheiten orientieren können. Dadurch vermindert sich die Anzahl der Verluste erheblich, da feindliche Verbände auf dem Weg zum Zielpunkt umgangen werden können. Der Ruf nach einem Level-Editor wurde leider nur teilweise beachtet. Der mitgelieferte Editor erlaubt nämlich nur, Levels für Multiplayer-Spiele zu kreieren.

Sechs Spieler im Netzwerk

Bei den Verbesserungen im Multiplayer-Bereich hat man sich in erster Linie an den zahlreichen Verbesserungsvorschlägen der Spieler orientiert. Insbesondere mußte es den Netzwerk-Gamern, sich die unmittelbare Spielumgebung mit seinen Widersachern teilen zu müssen. Der Computer sorgt nun dafür, daß die Teilnehmer weit genug voneinander entfernt beginnen, damit genug Zeit zum Aufbau einer Basis bleibt. Außerdem hat sich die durchschnittliche Größe der Szenariokarten etwa verdoppelt. Es

wird auch möglich, seine Multiplayer-Games zu speichern. Ein weiteres Problem bestand darin, daß Neueinsteiger im Online-Spiel gegen altgediente Veteranen absolut keine Chance hatten. Ein „Solo/Multiplayer“-Trainingspiel, bei dem der Computer

fünf Gegenspieler simuliert, ermöglicht nun die Vorbereitung auf die ersten Modernkonflikte. Die Spielerkapazität wurde von vier auf sechs Spieler aufgestockt, und das neue Chat-System läßt auch längere Nachrichten zu.

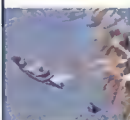
Markus Krichel ■

Neue Einheiten

Offensive Einheiten



Kreuzer



Zerstörer



Kampfjet



Schwerer Panzer



Raketenerwer

Defensive Einheiten



Verteidigungsbunker



Flammenwerfer-Turm



Wachhunde



Tesla-Spule

Die beiden Hubschrauber haben gegen die Tesla-Spule keine Chance. Diese elektromagnetische Spule ist quasi der Vorgänger der NOD-Lasertürme.



Gebäude



Gap-Generator



Erzschmelze



Maschinenhalle



Kommando-Basis



Kaserne



Kohle-Kraftwerk



Hundehütte

Tiberium Sun

Das nächste Produkt aus der Reihe Command & Conquer ist bereits in Arbeit. Tiberium Sun ist eine echte Fortsetzung des ersten Teils und knüpft an die Geschehnisse im Vorgänger an. Außerdem wird der Spieler alles Wissenswerte über die Herkunft der GDI und der Brotherhood of NOD erfahren. Weiterhin wird uns erklärt, warum Tiberium wichtig genug ist, um deshalb Kriege zu führen. Die Verbesserung der Engine wird ständig vorangetrieben, und auch an Fantasy- und Space-Szenarien wird bereits gedacht.

Langfristig sieht Westwood die Zukunft von Command & Conquer im Netz. Brett Sperry hat Visionen von weltweiten C&C-Ligen und -Turnieren, aus denen - einer professionellen Sportliga gleich - echte Superstars hervorgehen sollen. Zu diesem Zweck bastelt man eifrig an einem Server-Netzwerk, in dem man sich ohne Wartezeiten einloggen und den langen Weg an die Spitze der C&C-Elite antreten kann. Merchandising in Form von T-Shirts, Baseballmützen und anderen Begleitartikeln sind nur eine Frage der Zeit.

Die Erde ist voll!

Der Überlebenskampf beginnt ...

ENEMY NATIONS

- atemberaubende Action
- gigantischer Kampf
- tödliche Dimension
- strategisches Neuland

Action



Auswandern ab September 1996

DISTRIBUTED BY



Der Vertrieb der Produkte von Viacom New Media erfolgt im deutschsprachigen Raum über die Firmen CIC, Funsoft (Rushware GmbH, Profisoft GmbH) und Markt & Technik. Alle Produkte im Handel (z. B. Warenhäuser, Unterhaltungs-Elektronik-Shops, PC- und Software-Shops, Buchhandel usw.) erhältlich.

VIACOM
newmedia

„NUN GLOTZ MAL NUR“

DOWN IN THE DUMPS

VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB OKTOBER 96
FÜR PC CD-ROM



WAS IST LOS? NOCH NIEMAN BLUB GEHTEN, ODER WAST WILLKOMMEN IN DER WELT JENSEITS DES QUALMSYSTEMS. BETRETEN SIE DIE STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GENIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGERNALLTESTE UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN ORDNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR

MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400

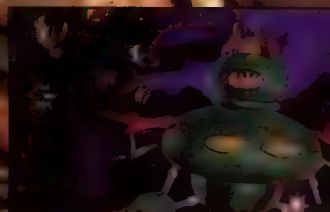
EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAUMENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE TROCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROLLIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MÄMMÄÜEL GRET WAST

VENI, VIDE, VITI – ICH KAM, SAH UND MACHTE MIK VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!

PHILIPS

© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED

CHT SO DÄMLICH!...



- ◆ EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
- ◆ 150 RÄTSEL
- ◆ 500 RÄUME
- ◆ 60 GEGENSTÄNDE
- ◆ GRANDIOSES GAMEPLAY
- ◆ VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
- ◆ KOMPLETT IN DEUTSCH

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
entertainment software

<http://www.bomico.com>



SPECIAL



Toonstruck

Comix Zone

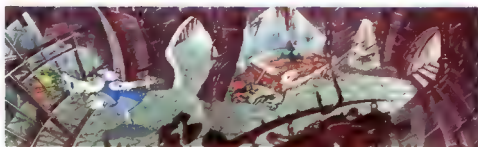
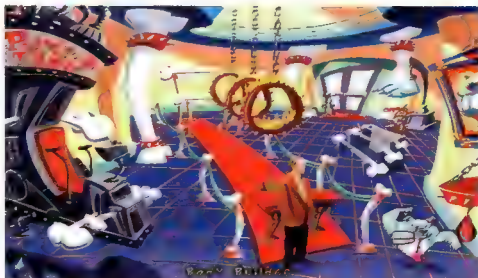
Konkurrenz für Bernard, Hoagy und Laverne: Im Spätherbst erscheint nach etlichen qualitativen Nullrunden endlich wieder ein Cartoon-Adventure nach traditioneller LucasArts-Rezeptur. Mit knackigen Puzzles, einem geräumigen Inventory, exzellent animierter SVGA-Comicgrafik von Disney-Kaliber und einem ungewöhnlichen Special Guest: Christopher „Doc Brown“ Lloyd. Das sieben Millionen Dollar teure Projekt nennt sich Toonstruck, kommt von der neugegründeten Virgin-Division Burst und verspricht das spannendste Adventure-Vergnügen seit Day of the Tentacle zu werden.

We're tiny, we're toony, we're all a little looney - so trillert's allsonntäglich im Vormittags-Programm der Privatsender. Zeichner Mal Block gehört zu den „Künstler“-Horden, die für solche halbstündigen Gaudi-Sessions brav den Pinsel schwingen. Zuständig ist er für die poppste Cartoon-Serie „Fluffy Schnuckelhäschen Schow“ (kein Druckfehler!), die zu den absoluten Quoten-Rennern im Repertoire seiner Fernsehanstalt zählt. Statt akkordartig plüschige Karnickel zu Papier zu bringen, würde er viel lieber eine eigene Trickfilm-Reihe mit dem von ihm kreierten Diplom-Zyniker Flux W. Wild starten, was aber bei seinem Boß auf eher verhaltene Begeisterung stößt. Während des nächtlichen Brütens über neuen Szenen wird er auf mysteriöse Weise in sein Fernsehgerät „hineingesogen“ und landet in der Cartoon-Welt Niedlingen, in der nicht nur eitel Sonnenschein herrscht, sondern auch allerlei drolliges Hab-mich-lieb-Gefier aus dem Sortiment der „Fluffy Schnuckelhäschen Schow“ durch die Gegend hop-

pelt. Seine „Erfindung“ Flux treibt sich hier ebenfalls herum und wird ihn fortan auf Schritt und Tritt begleiten. Das ist auch bitter nötig, denn ein gewisser Count Nefarious läßt ein Kuscheltier nach dem anderen in dessen „negatives“ Gegenstück mutieren. Niedlingen-Regent Hugh verspricht Mal Block die Rückkehr in seine Welt, wenn er diesem Treiben ein Ende setzt. Und genau das ist Ihre Aufgabe bei Toonstruck, sobald Sie nach dem Intro die Steuerung von Mal übernehmen.

Das Millionen-Spiel

Daß man Zeichentrick-Figuren in reale Filmszenen einpaßt, gehört nicht unbedingt zu den jüngsten cineastischen Errungenschaften - wer mit Pumuckl aufgewachsen ist oder „Falsches Spiel mit Roger Rabbit“ gesehen hat, kennt das Prinzip. Wenn Sie dieses an sich sehr aufwendige Verfahren gedanklich umkehren, spricht: Schauspielern in einer Cartoon-Welt agieren lassen, dann haben Sie schon eine ganz gute Vorstellung von dem, was Sie in Toonstruck erwartet. Alle Auf-



Der „schräge“ Comic-Stil erinnert etwas an Day of the Tentacle. Die SVGA-Locations scrollen bei Bedarf horizontal mit den Bewegungen von Mal Block.

tritte von Christopher Lloyd in der Rolle des Mal Block wurden bereits im Vorfeld in einem leeren, grünen Raum gedreht, was dem prominenten Mimen freilich einiges an Vorstellungskraft abverlangte. Die grüne Farbe hat man später herausgefiltert und den „Rest“ (also Christopher Lloyd) in die gezeichnete Umgebung integriert. Kein Wunder, daß ein rund 200 Mann starker Mitarbeiter-Stab unter der Leitung von Spiele-Veteran David Bishop seit über

drei Jahren an diesem Spiel werkelt. Zum Toonstruck-Team gehören Profis wie Chef-Grafiker Bill Skirvin, der es zuvor bei Sierra bis zum Art Director gebracht hat und dort u. a. King's Quest VI und Eco Quest betreute. Der Aufwand, den Burst für Toonstruck betrieben hat, erinnert in der Tat an Dimensionen, die sonst eher für „richtige“ Zeichentrick-Filme üblich sind. 54.000 Einzelbilder ergeben sagenhafte 90 Minuten Cartoon-Cut-Scenes, die häppchen-

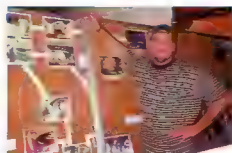


In diesem winzigen, grün angestrichenen Raum fanden die Toonstruck-Dreharbeiten mit Hollywood-Veteran Christopher Lloyd statt.

weise (z. B. nach der Lösung eines Puzzles) eingeblendet werden. Damit nicht genug: Allein 4.000 Animationsphasen waren für die Kulissen erforderlich; weitere 11.000 Frames mußten für die Bewegungsabläufe der Figuren von den Grafikern von Hand gemalt und anschließend eingescannt werden. Fünfzehn Bilder pro Sekunde rechtfertigen das Prädikat „Zeichentrick-Qualität“.

Langzeit-Studien

Vollgas war schön, aber kurz. Toonstruck wird noch schöner, aber länger - David Bishop gibt die ungefähre Spielzeit bei durchschnittlicher Adventure-Erfahrung mit 50 Stunden an. Daß diese Einschätzung gewiß nicht übertrieben ist, belegen allein die beeindruckenden Fakten: Mal und Flux besuchen ca. 80 Schauplätze, auf die sich 120 Gegenstände und über 50 Figuren verteilen. Daraus ergeben sich 80 einzelne Puzzles von gehobenem Schwierigkeitsgrad, ohne Sackgassen und ohne frustigende Extravaganzen der unlogischen Art. Und das bei einer Steuerung, die simpler und intuitiver nicht sein könnte: Der Cursor verwandelt sich bei Gegenständen, Mobiliar oder Figuren in ein selbsterklärendes Icon, so daß Sie durch einen einzigen Mausclick Türen öffnen oder mit anderen „Perso-



Wie bei einem herkömmlichen Zeichentrickfilm wird die Anordnung der Locations am Storyboard beschlossen.

nen“ plaudern können. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken, wird eine Beschreibung mit versteckten Hinweisen auf die Lösung eines Problems angezeigt.

Spaß-Macher

Toonstruck wird selbstverständlich komplett lokalisiert; an die 22.000 Zeilen an Dialogen läßt Virgin derzeit übersetzen und synchronisieren. Die Liebe zum Detail in puncto Grafik und Spiel-Design setzt sich also bei der Sprachausgabe fort. Ein Beispiel von vielen: Sowohl in der amerikanischen als auch in der deutschen Fassung plappert der bodybuildende Besitzer eines Fitneßstudios mit einem Akzent, der sicher nicht zufällig dem eigentümlichen Slang von Arnold „Äkschnfuilm“ Schwarzenegger ähnelt. Darüber hinaus hat Burst Hunderte bekannter klassischer Musikstücke lizenziert und in typischer Disney-Manier eingebaut - über 200 eigenkompo-



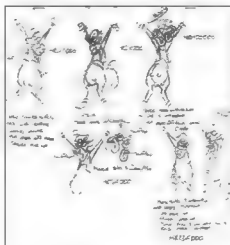
Im Scherzartikel-Shop werden Ihnen die Lachtränen nur so über die Wangen kullern, wenn die beiden Verkäufer ihr Angebot „live“ demonstrieren.



nierte und zusätzlich eingekaufte Tracks verteilen sich auf die drei CD-ROMs.

Neben Greetings from Planet Earth von Adventure Soft gehört Toonstruck nach unserer Einschätzung zu den Adventures, die man sich schon jetzt unbedingt als potentiellen Wunschzettel-Kandidaten vormerken sollte - erst recht, nachdem von LucasArts auf absehbare Zeit kein einziges neues Adventure zu erwarten ist.

Petra Maureröder ■



Bevor eine „Reinzeichnung“ der jeweiligen Animations-Szene angefertigt wird, skizzieren die Künstler ihre Vorstellungen mit Papier und Bleistift.

Christopher Lloyd

Mit seiner Hauptrolle in Toonstruck reiht sich Christopher Lloyd ein in die lange Liste der Hollywood-Stars (Malcolm McDowell, Mark Hamill, John Rhys-Davis, Erika Eleniak usw.), die sich mit Gast-Auftritten in Computerspielen ein paar Bucks dazuverdienen. Seine enorme Popularität verdankt Lloyd weniger den zahllosen Broadway-Auftritten, sondern eher seinem Part als Doc Brown an der Seite von Michael J. Fox in der Zurück in die Zukunft-Trilogie ('85/'89/'90). Zu den größten Kassenschlagern unter seiner Beteiligung gehören weiterhin „Einer flog über das Kuckucksnest“ (1975), „The Addams Family“ (1991) und „Falsches Spiel mit Roger Rabbit“ (1988). Mit der TV-Serie „Deadly Games“ ist der 58jährige Schauspieler auch heute noch gut im Geschäft.



Herr der Lage: David Bishop, in den letzten zehn Jahren an vielen bedeutenden Computerspielen beteiligt, leitet die Toonstruck-Entwicklung.

HELP 24 CENTER

SPIELE-HOTLINE

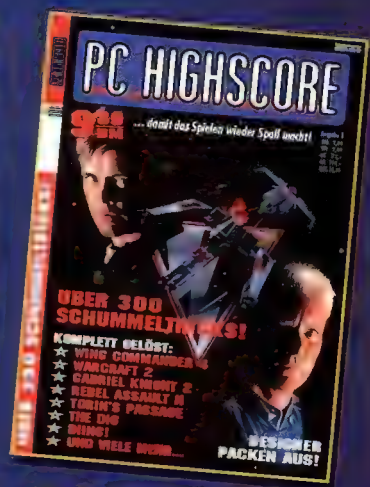
Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?
Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?
Sie möchten ein wenig „schummeln“?

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett
gelöst und halten die passenden Tips und Tricks
für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

Eine Initiative der PC HIGHSCORE-Redaktion.

**365 Tage im Jahr, Tag und Nacht:
Schnell, kompetent und persönlich!**



PC HIGHSCORE
Alle 3 Monate neu im
Zeitschriften-Handel!

☎ 0190-77 3333

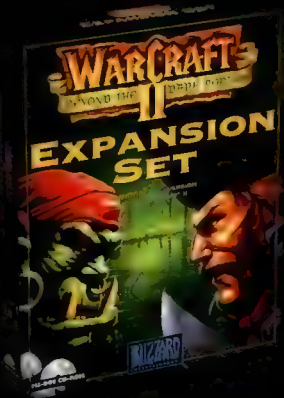
20 min. nur 1,20 - Ein Service von 08 + 00 in Kooperation mit PEAN!



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen
reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-**
Datenbank halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes
und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit.
Neuerscheinungen nach kürzester Zeit verfügbar.

WARCRAFT

BEYOND THE II DARK PORTAL



BLIZZARD
ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

Die Allianz von Lordaeron siegt,
doch der dämonische Ner'zhul
errichtet das Dunkle Portal wieder
und entwendet ein magisches
Buch von ungeheurer Zauberkraft.
Damit kann er bald Azeroth und
viele weitere Länder erobern.
Um dieses Unheil abzuwenden,
müssen die Menschen zum ersten
Mal überhaupt in die sumpfige
Welt der Orcs eindringen –
jenseits des Dunklen Portals ...

Benötigt Vollversion von Warcraft III

EXPANSION SET

„Einfach das derzeit
beste Echtzeit-Strategiespiel,
jetzt mit Nachschlag.“

Frank Heukemes, PowerPlay 7/96

„(...) bei den Mission-CDs hat Blizzard
die Nase vorn.“

Jörg Langer, PC Player 7/96

„Tor des Monats (...) so
erfrischend kann eine Mission-
Disk aussehen.“

Petra Maueröder, PC Games 7/96





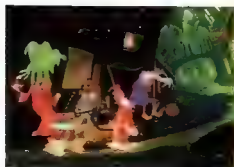
Das bewährte Interface (herunterklappbare Symboleiste am oberen Bildschirmrand) wurde beinahe unverändert beibehalten.

Discworld 2: Vermutlich vermißt...?!

Scheibenwischer

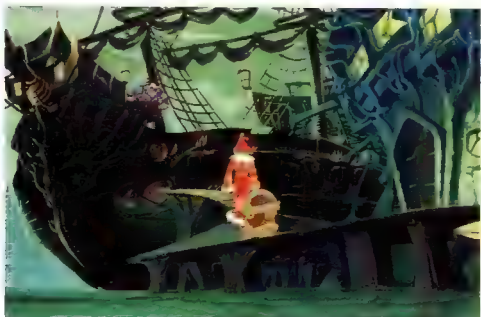


Discworld 2 verzaubert mit erstklassiger 256-Farben-Comic-Grafik.



Ganze Leichen-Horden bevölkern die „City“ von Ankh-Morpork.

Der Mann mit der Sense schleißt seinen Job hin, und das nutzen die Verstorbenen hemmungslos aus, um randalierend-weise durch die Gassen von Ankh-Morpork zu ziehen - für Jung-Magier Rincewind nur der Anfang turbulenter Ereignisse in der Fortsetzung des letztjährigen Erfolgs-Adventures Discworld.



Auf Wunsch können Sie sich die brüllend komischen Dialoge zusätzlich zur Sprachausgabe im Wortlaut anzeigen lassen.

Der „Tod“ gehört bekanntermaßen zu den leitenden Angestellten im öffentlichen Dienst des Scheibenwelt-Universums und ist dafür zuständig, daß die körperlichen Überreste ordnungsgemäß „entsorgt“ werden. Das Problem: Sein Arbeitsplatz bleibt eines Morgens leer, was den Dahingegangenen als willkommener Anlaß dient, um mal eben in der Altstadt mächtig auf den Putz zu hauen - gesundheitliche Konsequenzen sind

in jeder Beziehung zugelegt: Zwei CD-ROMs bedeuten nicht nur mehr Grafik, mehr Animationen, mehr Sound und mehr Sprachausgabe (übrigens mit Arne Elsholz, der deutschen Stimme von Eric Idle und Tom Hanks!), sondern natürlich auch mehr Locations, mehr Figuren und nicht zuletzt mehr Rätsel. Wichtigste Neuerung: Discworld 2 bietet durchgängig Fullscreen-SVGA-Grafiken (640 x 480 Bildpunkte, 256 Farben); außergewöhnliche Kameraper-

wegen des fortgeschrittenen Stadiums ihres körperlichen Zustands ja weitgehend ausgeschlossen. Und genau das ist das Problem, mit dem Rincewind nach einer durchzechten Nacht konfrontiert wird. Für all jene, die hinter „Discworld“ am ehesten einen CD-Versand vermuten würden: Rincewind ist der zaubernde Held der wegen des unnachahmlichen Humors ungemein beliebten Fantasy-Romanserien Discworld des britischen Autors Terry Pratchett, dessen Erzählungen von Psychosis bereits zum zweiten Mal für ein Adventure aufbereitet wurden. Spieldesign und Handling entsprechen weitgehend den LucasArts-Konventionen; durch ein unproblematisches Point & Klick-Interface werden Konversationen abgewickelt, Objekte eingesackt und Puzzles gelöst. Das Inventory übernimmt wie in den vergangenen einhundert Jahren Rincewinds treue Begleiterin „Truhe“ (ein hölzerner Schrein auf krummen Beinchen), die stets neben ihm hertrippelt.

Discworld 2 hat gegenüber seinem vielgepriesenen Vorgänger

spektiven liefern Bilder mit Sprites von bislang ungekannten Dimensionen. Statt zwölfteinalb Pixel hoher Mini-Figuren tapsen teils riesige Kreaturen durch die gewohnt skurrilen Szenarien der Scheibenwelt-Hauptstadt Ankh-Morpork. Zu diesem Zweck haben in den vergangenen Monaten 50 Profi-Zeichner ca. 20.000 Animationsphasen geschaffen. Für die kompetente Übersetzung der Dialoge und Beschreibungen konnte die hiesige Psychosis-Niederlassung erneut Andreas Brandhorst gewinnen, der die Pratchett-Romane ins Deutsche übertragen hat. Nach unseren ersten Erkundungen anhand der spielbaren Preview-Version zu schließen, verspricht Discworld 2 ein ähnlich hochwertiges Adventure zu werden wie dessen vielgepriesener Vorgänger.

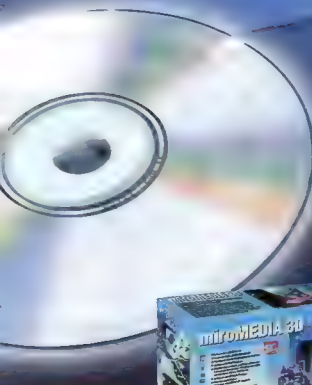
Petra Maueröder ■

RELEASE	
Genre	Adventure
Hersteller	Psychosis
VERÖFFENTLICHUNG	
Oktober 1996	

©2009 Intel Media Corporation. All rights reserved.



Die Benutzeroberfläche für Multimedia:



CoBIT HOME
ELECTRONICS

Halle 4 - Stand C40

miro

miro D (05 31) 2113-100 miro A (1) 7 01 55 miro CH (01) 7 41 05 15 <http://www.miro.com>

- **PCI-Board mit 64-Bit-Chip S3-VIRGE**
- **Superschnelles 2 MByte EDO DRAM**
- **Software-MPEG-Playback**
- **TV-Direktanschluß für DOS-Spiele und Video direkt am Fernsehgerät**
- **Inkl. fantastischem 3D-Aktion-Spiel**

miroMEDIA 3D



S3 Incorporated

Shattered Steel

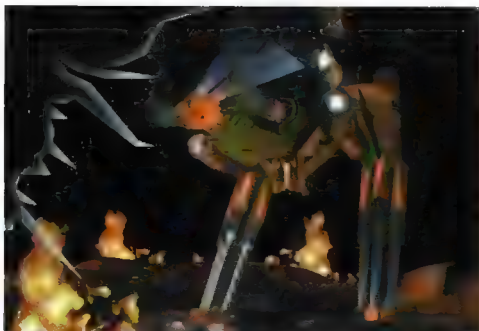
Hart im Geben



Die Planeten in Shattered Steel sind meist düster, unwegsam und unerschlossen. Geländegängige Roboter sind da natürlich von großem Vorteil, um die Verfolgung aufzunehmen.



Mit Spezialeffekten und realistischen Licht- und Schattenwürfen wird nicht gegeizt. So mancher Rechner wird hier wohl überfordert sein, schlucken solche Feinheiten doch kräftig Leistung.



In Zwischensequenzen wird der Fortgang der Geschichte dargestellt. Dank der dynamischen Story bleiben sie längere Zeit sehenswert und informativ.

Die Fans von Kampfroboterspielen finden trotz des an sich immer gleichen Spielprinzips eine ständig wachsende Anzahl technisch hochkarätiger Produkte. Ob Mechwarrior 2 oder Terra Nova: der Trend geht hin zu immer abenteuerlicheren Waffen und photorealistischen Grafiken.

Auch Interplays Shattered Steel schlägt in diese Kerbe. Im frühen 22.

Jahrhundert kämpfen zwei menschliche Völker um die Vorherrschaft auf drei Planetensystemen. Die gesetzlosen Grenzwellen machen dem Kernland die Bodenschätze und den Lebensraum streitig, eine bewaffnete Auseinandersetzung ist unvermeidlich. Der Spieler, Pilot eines gut bewaffneten Kampfroboters, entdeckt bei einem seiner Aufklärungsaufträge auf dem Planeten Lianos III zahlreiche außerirdische Roboter, die sich offensichtlich auf einem zerstörerischen Feldzug in Richtung Erde befinden.

Shattered Steel beglückt den Spieler mit ca. 30 futuristischen Waffensystemen, 50 teils sehr intelligent gesteuerten Gegnern und 50 nicht-linearen Missionen auf drei Planeten. Für den Multiplayer-Modus (acht Spieler im IPX-Netzwerk und Modem-Verbindung) werden eigene Missionen zur Verfügung gestellt.

Dank einer verfeinerten Voxel-Space-Technik (bekannt von NovaLogics Hubschraubersimulation Comanche) sind die Grafiken sehr schnell und vermitteln einen guten räumlichen Eindruck. Durch diverse Shading-Verfahren wirken die Landschaften sogar völlig glatt, der berüchtigte Lego-Effekt wurde geschickt vermieden. Auch der Sound zeugt vom State of the

Art, die Audio-Soundtracks werden mit in Echtzeit berechneten Dolby-Surround-Effekten gemischt.

Flexibles Drehbuch

Interplay hat sich mit dem Design der Roboter und dem „realistischen“ physikalischen Verhalten der Blechkameraden viel Mühe gegeben. So haben spinnenartige Geschöpfe keinerlei Mühe mit Steigungen oder ähnlichen Hindernissen, zweifüßige Roboter hingegen kommen (wenn überhaupt) nur mit Mühe daran vorbei. Die Missionen sollen aufeinander abgestimmt sein, so daß sich eine schlüssige Storyline ergibt. Je nach Erfolg oder Mißerfolg eines Auftrags entwickelt sich die Story demnach weiter, so daß auch ein zweiter Spieldurchlauf interessant werden dürfte. Wenn Sie sich selbst von den Qualitäten von Shattered Steel überzeugen wollen, finden Sie auf der aktuellen Heft-CD eine spielbare Demoversion, die mit den ersten fünf Missionen auf Lianos III aufwarten kann.

Harald Wagner ■

RELEASE	
Genre	Action
Hersteller	Interplay
VERÖFFENTLICHUNG	
Oktober 1996	

Highscore für Abenteurer

Das multimediale Zeitalter hat begonnen. Wer jetzt aufspringt, kriegt den neuesten Kick für Freizeit, Bildung und Home Computing. Auf der CeBIT HOME, der neuen

CeBIT Home Multimediale Tage

in der Online Messe Brandheiße Spiele aus aller Welt geben dem Spieltrieb neuen Auftrieb. GAME CITY und CHANCEN 2000 erweitern den ultimativen Fun-Faktor. Zahlreiche Open-Airs und Raves sind der Hyperlink von der Virtual Reality zum absoluten Live-Erlebnis. Willkommen in den unendlichen Weiten des Abenteuers. **Welcome CeBIT HOME.**

Öffnungszeiten: 9.00–18.00 Uhr

Tagesausweis: DM 17,-

HANNOVER 28.8. – 1.9.1996

CeBIT
HOME
ELECTRONICS

Die Erlebnismesse
der multimedialen
Generation

Deutsche Messe AG
Messegelände · 30521 Hannover
Info-Hotline: 0511-893 31 39
T-Online (Btx) *32 300 80#

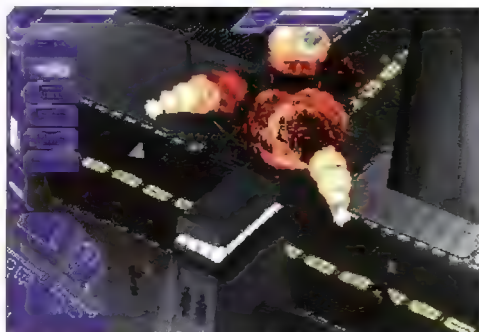
Internet

<http://www.cebit-home.de>

 **DEUTSCHE MESSE AG, HANNOVER**

Syndicate Wars

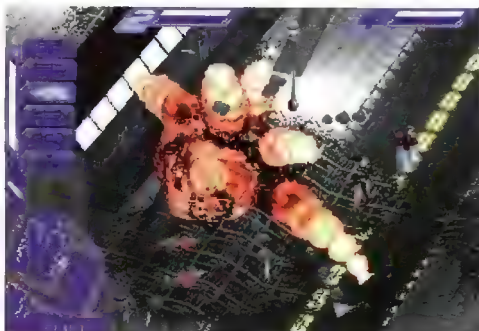
Schutt und Asche



Grandiose Explosionen und eine um 360° drehbare 3D-Umgebung sind die Gewähr für noch größeren Action-Spaß. In Syndicate wurde die Dreidimensionalität durch die isometrische Kameraperspektive nur vorgetäuscht.



Die Zahl der zur Verfügung stehenden Waffen wurde auf insgesamt 24 erweitert. Neben den neuen „Spielzeugen“ wie Nuklear-Minen usw. finden Syndicate-Fans aber auch die bewährte Bewaffnung aus Teil 1 wieder.



Bullfrog wirbt damit, daß sich grundsätzlich jedes Gebäude in den 30 Missionen irgendwie zerstören läßt. Wer die entsprechende Bewaffnung hat und darauf steht, kann komplette Straßenzüge in Schutt und Asche legen.

Im derzeitigen Riesentrubel um Dungeon Keeper könnte man fast vergessen, daß der britische Hersteller Bullfrog auch noch andere heiße Eisen im Feuer hat. Neben Theme Hospital, Gene Wars und Creation werkelt man derzeit unter Hochdruck an der Fortsetzung von Syndicate.

Wir erinnern uns: das Action-Strategiespiel Syndicate endete damit, daß die „Corporation“ nach zähem Ringen die Kontrolle über die Menschheit ergriff. Mittels eines winzigen elektronischen Gehirn-Implantats war es dem Konzern möglich, die Gedanken jedes Individuums zu kontrollieren und der gesamten Weltbevölkerung ferngesteuert eine heile Welt vorzugaukeln. Das Ganze ging auch fast ein Jahrhundert lang gut - so lange, bis die Wirkung dieses Gedanken-Chips in einigen Städten plötzlich nachließ und viele Menschen die triste Wirklichkeit plötzlich wieder wahrnahmen. Eine militante religiöse Sekte hatte daraufhin ein leichtes Spiel mit den von der Realität Enttäuschten - immer mehr Leute wurden in ihren Bann gerissen. Syndicate Wars beginnt damit, daß die Corporation beschließt, Gegenmaßnahmen einzuleiten.

Völlig neuer Look

Der Spieler hat die freie Wahl zwischen den beiden konkurrierenden Organisationen. Einerseits kann er als Offizier der Corporation versuchen, den Fehler im Gedankenchip zu finden, um die alten Verhältnisse wieder herzustellen. Auf der anderen Seite kann er als ein Führer der „Neuen Kirche“ versuchen, die wackeligen Verhältnisse endgültig um-

zustoßen. Wie im ersten Teil steht auch diesmal die Action im Vordergrund. Als Basis für die 30, teilweise sehr komplexen Missionen dient eine ebenso große Zahl von Städten. Nach der über dreijährigen Wartezeit seit dem ersten Teil ähneln diese aber kaum noch den bekannten Häusersiedlungen. Zum einen ermöglicht Bullfrogs neue 3D-Grafik-Engine ein stufenloses Drehen und Zoomen des Bildausschnitts um 360°, zum anderen wurden die insgesamt 24 verschiedenen Waffensysteme bedeutend spektakulärer in Szene gesetzt. Phantastische, zum Teil bildschirmfüllende Explosionen, TrueLight-Sourcing-Effekte und ein fetziger Soundtrack verheißen ein entsprechend spektakuläres Drumherum. Auch im Aufbau der Missionen wurde ein größerer Maßstab angesetzt: die meisten Aufträge bestehen aus mehreren Teilzielen und verschiedenen Orten, die der Spieler aufsuchen muß. Wenn Bullfrog sein Terminversprechen einhält, können wir schon in PC Games Nr. 10/96 mit einem ausführlichen Test aufwarten.

Thomas Borovskis ■

RELEASE	
Genre	Strategie-Action
Hersteller	Bullfrog
VERÖFFENTLICHUNG	
September 1996	

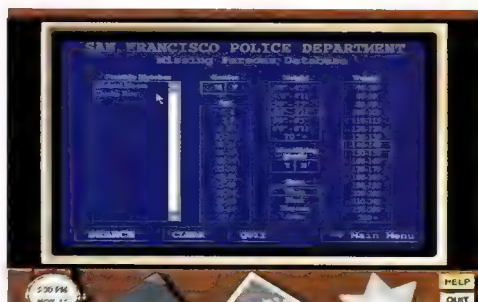


Golden Gate Killer

Killing me softly

If you are going to San Francisco...don't forget a Rettungsring: Hätte ein Mord-Opfer selbigen zur Hand gehabt, müßte man den anonymen Knaben jetzt nicht aus dem eiskalten Wasser der Bucht fischen. Grolier Interactive schickt Sie ab Ende August auf die Suche nach dem brutalen „Golden Gate Killer“.

San Francisco, das bedeutet zunächst mal: Shrimps-mampfende Touristen am Fisherman's Wharf, stundenlanges Beine-in-den-Bauch-stehen an der Anlegestelle der Alcatraz-Fähre, eine permanent umnebelte Golden-Gate-Bridge und die Möglichkeit zur Begutachtung des „Original-Eispickels“ aus Basic Instinct im lokalen Planet Hollywood-Café (wie in tausend anderen Filialen auch). Aber die heimliche amerikanische Hauptstadt hat NOCH dunklere Seiten, und genau um die geht es im interaktiven Krimi Golden Gate Killer, der wegen des für deutsche Gehörgänge unidentifizierbaren Westcoast-Slangs aus gutem Grund komplett übersetzt und synchronisiert wird. Zur Story: Als frisch-gebackener Kripo-Beamter werden Sie zum städtischen Hafen gerufen, wo gerade ein Musterexemplar einer Wasserleiche fotografiert und analysiert wird. Sie befragen Zeugen, beschlagnahmen Beweismittel, ordnen die Autopsie an, setzen den Polizei-Computer für die Suche nach vermis-



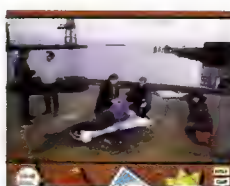
Spannend: Am Polizei-Computer wird nach Vermissten „gebroswt“, indem man den Personenkreis durch die gewonnenen Daten einkreist.



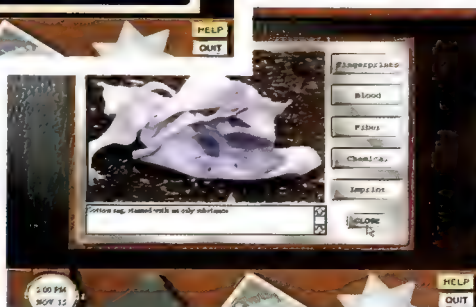
ten Personen ein, lassen Blut- und Gewebeprobe entnehmen, stellen Fingerabdrücke sicher und vieles mehr. Haben Sie die Identität des Toten herausgefunden, forschen Sie im familiären Umfeld sowie im Freundes- und Bekanntenkreis nach Verdächtigen.

Der Kommissar geht um

Golden Gate Killer (der wesentlich kompaktere „deutsche“ Titel des US-Originals „San Francisco Police Dept. Homicide - Case File: The Body in the Bay“) beansprucht zwei CD-ROMs und stammt vom New Yorker Spiele-Newcomer Grolier Interactive, der bislang mit Terror T.R.A.X. und Greg Norman Ultimate Challenge Golf in Erscheinung getreten ist. Was diese „Simulation“ von



Recherche vor Ort: An dieser Stelle wurde der Leichnam entdeckt.



Sichergestelltes Beweismaterial wie dieses Stück Stoff muß umgehend auf Fingerabdrücke und Blutspuren hin untersucht werden.

Police Quest und ähnlichen Adventures unterscheidet, ist die stark ins Detail gehende Realitätsnähe sowie eine schier unglaubliche Komplexität, da die Anzahl der ansteuerbaren Locations, Verdachtsmomente und befragten Personen schon nach kurzer Zeit gewaltig ansteigt. Mosaikartig setzt man ein Indiz nach dem anderen zusammen, konsultiert das Labor und berät sich mit den Kollegen. Für das passende Flair sorgen Videosequenzen an Original-Schauplätzen in und um San Francisco. Mit der Steuerung des Windows-Programms kommt man auf Anhieb problemlos zurecht. Beispiel: Wenn Sie ein Hotelzimmer untersuchen, ändert der Mauszeiger je nach Position seine Form; auf diese Weise können Sie z. B. in Papierkör-

ber gucken oder an einen Zeitungstapel heranzoomen. Alle dadurch gewonnenen Erkenntnisse (Zeugen-Aussagen, Beweismittel usw.) werden automatisch im übersichtlich gegliederten Notizbuch protokolliert und lassen sich jederzeit einsehen. Es gibt also keine expliziten „Puzzles“ wie bei einem herkömmlichen Adventure; ob und wie schnell Sie den Täter überführen, hängt einzig und allein von Ihrer mehr oder minder professionellen Vorgehensweise ab.

Petra Maueröder ■



ABSOLUTE

**SILENT HUNTER
FIRE FIGHT
WITCHAVEN II
FORMULA 1 GP 2**

jeweils DM 79.-

zzgl. Versand und Verpackung DM 9,-



BORIS
GAMES

★★★★
☎ **0180 5 130 530**
☎ **0180 5 130 630**

Irrtum
vorbehalten.

BORIS GAMES
is a Trademark of
MDIA PUBLISHING

HEISSE ZEITEN!

Fast geschenkt!

Die Gamebox:

Turrican 2, Lollypop,
Mad TV, St. Thomas,
Oil Imperium, Invest,
Winzer, Transworld,
Traders, M.U.D.S.,
Rings of Medusa 1 und 2,
Tie Break, Super Soccer,
Abandoned Places, Logo,
Black Gold, Sarakon,
Spy vs Spy 3, Bad Cat
plus 30 weitere Titel!
50 Spiele auf CD-ROM zum
sensationalen Komplettpreis!

komplett **39,99**

Boxenstop! Martini Racing CD-ROM

25,99

Formula 1 Grand Prix 2

dt., CD-ROM
99,99

Unser Tip des Monats:

Virtua Fighter

Sega definiert mit dieser gelungenen
Umsetzung neue Maßstäbe bei den
Beat 'em Up-Spielen!

CD-ROM

75,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

"Z"

Woodruff

Genießen Sie mit diesem
grafisch anspruchsvollen
Echtzeit-Strategiespiel
viele umherfliegende
Trümmer und erdschüt-
ternde Explosionen!

dt., CD-ROM *
69,99

Wir präsentieren Sierra's
Goblins-Nachfolger zum
absoluten Knallerpreis!
Dieses geniale Comic-
Adventure sollte in keiner
Spiele-Sammlung fehlen!

dt., CD-ROM
39,99

Microprose total!

Teamchef

dt., CD-ROM
49,99

Top Gun – Fire At Will

dt., CD-ROM
49,99

Track Attack

dt., CD-ROM
49,99

Wir machen Spitzen- software preiswert!

Caesar 2

dt., CD-ROM
49,99

Aces of the Deep

dt., CD-ROM
49,99

Quake

Der neueste 3D-Action-Hammer von id Software
wird so manchen wieder einige Jahre seines
Lebens kosten! Ein Muß für alle Action-Fans!

CD-ROM * **79,99**

Space Quest 6

dt., CD-ROM
35,99

Selt
02.09.96
endlich
auch in
Bremen!

Media Point

Bremen

Hanseatenhof 9
Fußgänger- / im Lloydhof
am Parkhaus Am Brill
Straßenbahn 2,3 Am Brill



Media Point

Koblenz

Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandsorten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NV-Gebühren - Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

Quake

Böser Traum

Es gibt wohl kaum ein Spiel, das in den vergangenen zwölf Monaten so gespannt erwartet wurde wie Quake. Man will es einfach einmal gesehen haben, selbst wenn man mit dem Genre Actionspiele normalerweise nicht viel anfangen kann. Id Software steht einfach für richtungsweisende Software, die auf Neuent-

wicklungen anderer Spieleschmieden maßgeblichen Einfluß hat. Man kann also die Tage zählen, bis die ersten Plagiate den Markt überströmen - bislang wurde jedes Produkt von id Software gnadenlos kopiert. Deshalb ist Quake nicht nur für den Kunden, sondern für die gesamte Industrie von ganz besonderer Bedeutung.



Id. Das hört sich ganz nach einer head-bangenden Rockband an. Tatsächlich ist id aber der Name der momentan angesagtesten Computerspielefirma“, schrieb USA Today über id Software. Und das ist richtig. Am 24.6.1996 staute sich der Datenverkehr im Internet, denn die erst wenige Stunden zuvor fertiggestellte Shareware von Quake lag zum freien Download be-

reit. Und obwohl diese Version knapp 9 Megabyte in Anspruch nahm, war die Anzahl der Downloads immens hoch - innerhalb der ersten Woche raste der Ticker auf mehr als 250.000. An der deutschen Zeitschriftenlandschaft - außerhalb der Computerpresse - ging dieses Großereignis natürlich nicht spurlos vorüber. Unter den Headlines „Metzelei auf dem Monitor“ (Stern) und

„Den kleinen Horror laden“ (Spiegel) fanden sich Artikel in den bekanntesten Nachrichtenmagazinen. Was ist also dran am Hype um Quake?

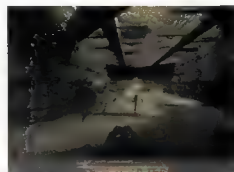
Die Story ist nebensächlich

Zunächst zur Story. Wir befinden uns in ferner Zukunft. Die Weltregierung sieht eine ihrer größten Errungenschaften, das Slipgate, in Gefahr. Das Slip-

gate erzeugt eine Art Erdbenen im Zeitkontinuum, mit dessen Hilfe man Personen und Gegenstände in Sekundenbruchteilen zu einem anderen Punkt auf dem Erdball „beamten“ kann. Seit ein paar Wochen wird unser Planet aber von schrecklichen Ereignissen erschüttert: Bomben-Attentate sind plötzlich an der Tagesordnung, und sogar komplette Atomreaktoren verschwinden



Die Zauberer kennen kein Pardon. Die grünen Energiestrahlen treiben den Spieler oft zum Wahnsinn, und selbst die Flucht ins Wasser ist aussichtslos.



Hier bekämpfen sich eine Spinne und ein Schwermeister gegenseitig. Diese Auseinandersetzung sollte man erst einmal abwarten - Munition sparen!



Shambler lauern oft in der Nähe des Levels-Ausgangs. Deshalb sollte man mit der Munition immer sparsam umgehen, um für den Schluß noch Reserven zu haben.



Wenn man diesen Gang nicht schnell genug überquert, landet man in der siedend heißen Lava. Quake zeichnet sich auch durch fiese Fallen aus.



auf mysteriöse Art und Weise. Es wird vermutet, daß eine durchtriebene Organisation, von der Regierung Quake genannt, hinter das Geheimnis der Slipgates gekommen ist und diese nun voll ausnutzt, um eine Invasion zu starten. Die Weltregierung möchte endlich wissen, mit wem sie es zu tun hat und schickt deshalb Sie in die Höhle des Löwen, um herauszufinden, wer sich hinter Quake verbirgt... Die Hintergrundgeschichte ist nicht besonders aufregend oder originell, aber man ist ja nichts anderes von id Software gewöhnt. Die Jungs aus Texas sind eben nur am Gameplay interessiert, die Story wird erst kurz vor Schluß - quasi unter Zwang - erfunden und implementiert.

Ein Spiel für Puristen

Quake ist sehr puristisch. Das wird schon nach den ersten



Noch sieht alles ganz friedlich aus...



...doch plötzlich taucht ein Oger...



...aus der Schlammfüße auf.

Spielminuten klar. Gimmicks wie kleine Einschüßlöcher in den Wänden oder explodierende Waschbecken sucht man vergeblich. Id Software hat in zahlreichen Interviews immer wieder betont, daß solche Feinheiten anfangs recht nett, aber auf Dauer bei einem Actionspiel eher überflüssig sind. Das klingt zwar ein wenig überheblich, jedoch muß man den Texanern letztlich zustimmen.

In puncto Gameplay hat id Software wieder ganze Arbeit geleistet. Daß man bei Quake springen und nach oben bzw. unten sehen kann, hat wohl jeder erwartet - das bietet mittlerweile jedes zweitklassige 3D-Actionspiel und gehört deshalb zum guten Ton. Es ist aber die Art und Weise, wie man



Wenn man die Bodenplatte betritt, schweben die beiden Betonklötze in die Höhe und aktivieren die Druckknöpfe links und rechts. Das Tor öffnet sich.

sich in der Umgebung bewegen kann, die das Spiel von der hochkarätigen Konkurrenz abhebt. Man kann sich zielgenau auf kleinste Vorsprünge fallen lassen; sich im Sprung

herumdrehen und gleichzeitig zu schießen, funktioniert ebenfalls mit faszinierender Leichtigkeit. Verantwortlich für das „realistische Spielgefühl“ ist zum größten Teil die neue

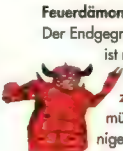
Die Widersacher

Alle Monster bei Quake bestehen aus mit Texturen überzogenen Polygonen. Es handelt sich also nicht um zweidimensionale Sprites, sondern um „dreidimensionale“ Figuren.



Dämon

Diese Ausgeburt der Hölle nähert sich dem Spieler mit großen, unberechenbaren Sprüngen und schlägt dann erbarungslos zu.



Feuerdämon

Der Endgegner der Shareware ist mit konventionellen Waffen kaum zu besiegen. Sie müssen schon zu einigen Tricks greifen.



Zombie

Die Untoten richten zwar keinen großen Schaden an, müssen aber „vollständig zerstört“ werden, damit sie nicht mehr auftauchen.



Rotweiler

Die Wachhunde halten sich zunächst zurück, um dann im richtigen Augenblick blitzschnell mit einem riesigen Satz zuzuschlagen.



Oger

Dieser Spießgeselle verfügt über eine Kettensäge für den Nahkampf. Aus größerer Entfernung wirft er unberechenbare Granaten.



Shambler

Der Shambler kann mit Raketen kaum verletzt werden. Man muß gegen das Blitze schleudernde Wesen schon konventionelle Waffen anwenden.



Kampfdroid

Die Androiden verfügen über ein normales Gewehr und erweisen sich als schlechte Schützen. Nur in der Gruppe wirklich gefährlich.



Zauberer

Die Magier können fliegen und sogar tauchen. Ihre einzige und deshalb sehr starke Waffe sind leuchtend grüne Energiestrahlen.



Ritter

Diese angehenden Schwertmeister bewegen sich unglaublich schnell, und vor allem im Team sind sie sehr schwer zu besiegen.



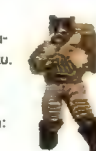
Spinne

Die Spinne schleudert ferngelenkte Feuerbälle, vor denen es eigentlich kaum ein Entkommen gibt. Schnelle Haken schlagen!



Schwertmeister

Die Schwertmeister schlagen unnachgiebig zu. Das Schwert kann aber auch als Fernwaffe genutzt werden: es spuckt Feuer!



Laserdroid

Diese Androiden sind schon zielsicherer und verfügen vor allem über eine höhere Schußkraft - sie greifen mit einem Laser an!

Specs & Tecs

SOUND

Unterstützte Soundkarten

Quake unterstützt alle SoundBlaster-kompatiblen Soundkarten. Es muß lediglich die Umgebungs-Variable „SET BLASTER“ gesetzt sein. Auch mit exotischen Karten gab es auf unseren Testgeräten keine Probleme.

Anzahl der Musikstücke

Quake verzichtet völlig auf Hintergrundmusik. Allerdings wurde ein CD-Player integriert, so daß man seine eigene Lieblingsmusik dazu einlegen kann.

GAMEPLAY

Unterstützte Eingabegeräte

Man spielt Quake normalerweise über Tastatur, aber auch Maus bzw. Joystick werden akzeptiert. Die Kalibrierung des Joysticks funktioniert einwandfrei, die Geschwindigkeit der Maus läßt sich einstellen.

Anzahl der Monster: 14

Anzahl der Waffen: 8

Schwierigkeitsstufen: 4

sonstige Funktionen:

Quick-Save

diverse Cheats

MULTIPLAYER

Quake zeichnet sich, wie seine Vorgänger, vor allem durch den ausgezeichneten Multiplayer-Modus aus. Die Netzwerkunterstützung funktioniert einwandfrei, in der Shareware können vier Spieler gegeneinander antreten. Wie viele Spieler in der fertigen Version zocken können, steht noch nicht fest, man geht aber von mindestens acht aus.

Netzwerk: ja

Nullmodem: 2 Spieler

Modem: 2 Spieler

HARDWAREANFORDERUNGEN

Die folgenden Angaben gehen davon aus, daß ein absolut flüssiger Spielablauf gewünscht wird. Wer mit weniger Bildern pro Sekunde zurechtkommt, kann auch auf einer schwächeren Maschine spielen.

Pentium 60	320x200
1 MB Grafikkarte	360x200
8 oder 16 MB RAM	

Pentium 90	360x200
2 MB Grafikkarte	320x240
8 oder 16 MB RAM	360x240

Pentium 133	400x300
2 MB Grafikkarte	360x480
8 oder 16 MB RAM	512x384

Pentium 166	640x350
2 MB Grafikkarte	640x400
8 oder 16 MB RAM	640x480

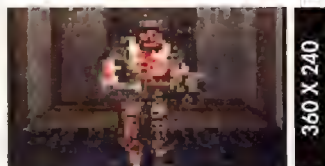
Die Ergebnisse sehen je nach Rechnersystem sehr unterschiedlich aus, deshalb hat id Software auch eine riesige Palette an verschiedenen Modi integriert - so läßt sich die Auflösung perfekt an den Rechner anpassen. Wichtig! Mit dem Sci-Tech Display Doctor (auf der aktuellen Cover-CD-ROM) ließen sich wesentlich bessere Ergebnisse erzielen, die Grafik wurde bedeutend schneller. Allerdings ist die Beschleunigung stark konfigurationsabhängig. Auf einem Rechner fällt Sie stark aus, auf einem anderen weniger. Unbedingt ausprobieren!

DETAILSTUFEN

Mit Hilfe der Detailstufen können Sie herausfinden, wie Quake auf Ihrem Rechner aussehen wird. Sie müssen nur einen Blick auf die Übersicht „Hardwareanforderungen“ werfen.



320 X 200



360 X 240



512 X 384



640 X 480



800 X 600

DOKUMENTATION

Noch liegt uns kein Handbuch vor, allerdings gibt es nicht allzu viele Dinge, die dort beschrieben werden könnten: Quake ist ein reines Actionspiel ohne überflüssige Schnörkel.

SPIELSTEUERUNG

Die Anzahl der Tasten, die man ständig braucht, reduziert sich während des Spiel auf vier bis fünf. So bleibt man ständig konzentriert und muß nicht auf der Tastatur herumsuchen.

INSTALLATION

Absolut problemlos, sowohl unter DOS als auch Windows 95. Es gilt jedoch zu beachten, daß Quake unter DOS sehr viel schneller läuft, da schließlich mehr RAM zur Verfügung steht.

MULTIPLAYER

Die übersichtlichen Menüs gestatten einen schnellen Einstieg in ein Multiplayer-Spiel. Auch Teamplay ist möglich, und man kann einzelnen Spielern verschiedene Farben zuweisen.

SCHWIERIGKEIT

Drei Schwierigkeitsstufen (plus ein versteckter Nightmare-Modus) gestatten dem Spieler, Quake den eigenen Fähigkeiten genau anzupassen. Der Frust-Faktor hält sich in Grenzen.

—

SEHR GUT

SEHR GUT

SEHR GUT

GUT



Der Raum ist so dunkel, daß man die Bedrohung nicht genau erkennen kann...



...betritt man den Raum vollständig, so senkt sich eine Plattform von oben herab.



Unter Wasser wird der Blickwinkel ein wenig verzerrt, um die Umgebung möglichst realistisch darzustellen - ein sensationeller Spezialeffekt.

Die Gegenstände

Neben den üblichen Erste Hilfe- und Munitions-Kästen gibt es bei Quake auch noch ein paar spezielle Gegenstände, mit denen sich besonders schwierige Stellen leichter überwinden lassen.



Quad-Damage

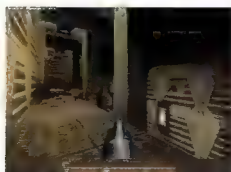
Wie der Name schon sagt, vervierfacht sich der Schaden, den sie mit einer Waffe anrichten. Auch der Radius wird größer.

Invisibility Ring

Mit diesem Ring werden Sie für alle Gegner (das gilt auch für's Deathmatch) unsichtbar. Nur Ihre Augen kann man erkennen.



Man kann von verschiedenen Ebenen aus unter Beschuß genommen werden.



An dieser Laser-Falle muß man sich sehr geschickt vorbeimanövrieren.

Engine. Es wird einem anfangs nicht so recht bewußt, aber der „Bildschirm neigt sich ein wenig“, wenn man mit hoher Geschwindigkeit um die Ecke rast. Dadurch wirkt Quake noch lebensechter.

Wie gesagt, der Charakter kann fast alles - bis auf eine Kleinigkeit: er kann nicht kriechen. Dazu meint Mike Wilson: „Kriechen führt dazu, daß man sich im Deathmatch gegenseitig auflauert. Und es gibt nichts, was wir mehr verurteilen. Es verbessert nicht das Gameplay.“ Über diese Aussage läßt sich bestimmt streiten. Tatsache ist jedoch, daß wir es beim Test kaum vermißt haben - man braucht es wirklich nicht.

Hohes Spieltempo

Die Künstliche Intelligenz gibt kaum Anlaß zur Kritik. JEDES Monster verfolgt den Spieler auf Schritt und Tritt - unnachgiebig, bis eine Entscheidung herbeigeführt wird. Trotzdem laufen sie dem Spieler aber nicht ins blanke Messer, sondern verschanzen sich hinter Türen oder Felswänden, wenn diese Position günstiger erscheint. Durch diese beiden Eigenschaften wird das Spieltempo natürlich sehr viel höher, die Atmosphäre aber gleichzeitig beklemmender - hinter

jedem Vorsprung kann sich schon wieder ein fieser Halunke verstecken.

Grafik? Geschmacksache!

In puncto Grafik werden sich bei Quake sicherlich die Geister scheiden. Es ist nicht von der Hand zu weisen, daß zahlreiche Konkurrenten gerade in Bezug auf die Anzahl der Farben wesentlich mehr zu bieten haben (einige Kritiker flachsten nach dem Erscheinen der Shareware: „Gibt es jetzt auch schon eine Steuer auf Farben?“). Man kann diesem Punkt aber auch etwas Positives abgewinnen, denn in vielen anderen Spielen wirken die einzelnen Szenarien wie das Innenleben eines Krankenhauses: aalglat, steril und keimfrei. Das soll nicht heißen, daß diese Spiele nun schlechter sind, allerdings erzeugt Quake eine andere, düstere Atmosphäre. Die Umgebung hinterläßt wirklich einen dreckigen, verwüsteten und schauerlichen Eindruck. Diese Empfindung wird vom Sound tatkräftig unterstützt: die Waffen der Schwerkämpfer klirren im Gefecht, die Kettenäge röhrt wie selten zuvor, und auch die Schußwaffen klingen extrem realistisch. Dafür wurde aber zum ersten Mal auf einen Soundtrack verzichtet. Wer al-

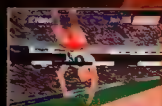
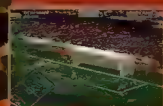
Zuschauen ist Silber, Spielen ist Gold!



100
Atlanta 1996



Atlanta '96 – die besten Sportler der Welt haben sich Jahre auf die Olympischen Spiele vorbereitet. Die 40 Entwickler von Silicon Dreams auch. Ergebnis: 100% Fun, unterstützt durch extrem flüssige 3D-Grafiken in Echtzeit und verschiedene Spielmodi. Fernsehreife Kameraperspektiven, super Soundtracks und echte Stadiongeräusche sorgen für eine eindrucksvolle Live-Atmosphäre. Das Spielgeschehen bei Olympic Soccer wird von Johannes B. Kerner (SAT1 / ran) mit rund 2.000 verschiedenen Sätzen kommentiert. Bis zu 8 Spieler ermitteln simultan in den Olympic Games unter 15 Disziplinen ihr Gold.





Wenn man sich in Sicherheit wiegt, erlebt man oft eine Überraschung. Hier wird man plötzlich von einem Oger, der auf einer Plattform steht, unter Beschuß genommen.

Vier Welten

Quake kann unter anderem durch das hervorragende Level-Design überzeugen. Fallen, Aufzüge und schwebende Plattformen sorgen ständig für Abwechslung. Apropos Abwechslung. Quake bietet nicht nur dunkle Gänge und Labyrinth, sondern auch riesige Unterwasser-Welten (in denen man ständig auftauchen muß, um Luft zu schnappen) und Levels mit geringer Gravitation (ein Sprung kann hier schnell in den Klauen eines Monsters enden). Folgende Welten können zu Beginn des Spiels angewählt werden:

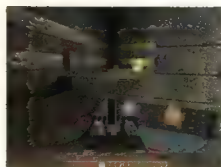


John Romero ist der Designer der zweiten Episode. Sowohl optisch (Architektur) als auch inhaltlich (Gegner) wird eine düstere, mittelalterliche Atmosphäre geschaffen. Die Schwertmeister erweisen sich als unerbittliche Widersacher.

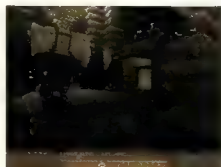


Sandy Petersons Episode zeichnet sich durch Licht- und Schatteneffekte aus. Viele Monster halten sich in dunklen Nischen und Winkeln versteckt, um dann erbarmungslos aus dem Nichts anzugreifen. Die letzte und schwerste Episode.

Id Software hat sich dazu entschlossen, diese Episode als Shareware auf den Markt zu bringen. Sie setzt sich aus Levels zusammen, die von verschiedenen Designern entwickelt wurden. Ein Tutorial weist den Spieler auf Besonderheiten hin.



Die „Unterwelt“ wurde von American McGee in Szene gesetzt. Die metallische Spielumgebung bietet in Verbindung mit zahlreichen Lavaströmen sehr viel Raum für hinterhältige Fallen, in die man nur allzuleicht hineintappt.



so während des Spiels Musik hören möchte, muß schon eine eigene CD einlegen: um die Angelegenheit zu vereinfachen, hat id Software einen CD-Player integriert, der sich automatisch aktiviert, sobald eine Musik-CD eingelegt wird. Ein ganz besonderes Lob verdient die Gestaltung der Monster. Sie wirken lebendiger als in jedem anderen Spiel, handelt es sich doch um echte 3D-Figuren und nicht um platte 2D-Wesen. Vergleichbar ist diese Technik mit Virtua Fighter PC: die Monster bestehen grundsätzlich aus Polygonen, die mit feinen Texturen belegt werden. Dadurch wirken sie sehr viel plastischer und realistischer. Einzelne Körperteile lassen sich erkennen, und wenn man um einen Widersacher herumläuft „dreht sich dieser nicht mit“, sondern behält seine Blickrichtung zunächst bei. So kann man

völlig neue Taktiken herausarbeiten, und der Computer ist kein übermächtiger Gegner mehr: der alte Vorteil, daß sich der Computer nicht zum Spieler umdrehen muß, fällt also flach. Bei Quake sind Spieler und Computer gleichberechtigt.

Hohe Mindestanforderung

All diese Feinheiten - und dazu gehören auch dynamische Lichteffekte, die ebenfalls integriert wurden - nagen natürlich an der Rechenleistung. Deshalb sind hohe Auflösungen nur auf schnellen Konfigurationen möglich (sprich: Pentium 133). Aber id Software ist zumindest so fair, „ältere“ Rechner (486er) von vornherein auszuschließen: „Dieses Spiel ist für Pentium only!“ - und auf solch einem System macht es wirklich Spaß.

Oliver Menne ■

Statement

Longe Zeit hatte man den Eindruck, daß sich id Software mit Quake nicht so recht auf den Markt traute, weil die Konkurrenz in diesem Marktsegment überraschend groß geworden ist. Pustekuchen! Die 3D-Profis aus Texas haben sich von allen Unkenrufen nicht beeindrucken lassen, sondern im stillen Kämmerlein weiter an Quake gefeilt. Und das Resultat kann sich sehen lassen: die hohe Spielbarkeit, das faszinierende Leveldesign, das selbst im 25. Level noch nicht langweilig wird, und die kaum in Worte zu kleidende Atmosphäre machen Quake zu einem außergewöhnlichen Spiel. Nur die übertriebene Art der Gewaltarstellung ist für schwache Gemüter sicherlich abstoßend.



SPECS & TECS

VEA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 40 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Netzwerk, Modem, Nullmodem

RANKING

3D-Actionspiel	
Grafik	92%
Handlung	70%
Handlung	95%
Spielspaß	92%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Id Software
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteile	ungenügend

POWER WORLD

- Das andere Versandhaus -



Unsere Servicenummer:

Werktag 08 - 22 Uhr Samstag 09 - 20 Uhr

FAX 07251 - 98 92 94

0180 - 5 23 23 83

Verzinskosten: 0,50 (zzgl. NN-Gebühren bei Nachnahme) - Bestellungen über DM 250,- liefern wir im Inland versandkostenfrei. Auslandsbestellungen können wir nur gegen Vorkauf von DM 20,- ausführen. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne im Vorab zusenden. Bei Annahmeverstärkung berechnen wir eine Kostenersatzgebühr von DM 25,-. Alle Angebote sind freibleibend. Inhalt und Preisänderungen vorbehalten.



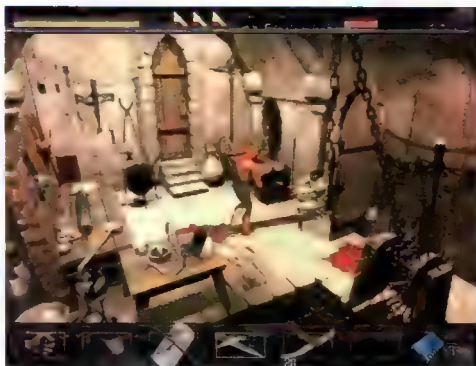
Ein Vorwurf, den sich Softwarefirmen gefallen lassen müssen, ist, in ihren Spielen zu geringen Wert auf echte Innovationen zu legen. Während sich einige Hersteller jahrelang mit der Entwicklung neuer Spielkonzepte aufhalten, klonen andere ein 3D-Actionspiel und eine WiSim nach der anderen. Eine Firma, die dabei nicht mitmachen will, ist Adeline Software. Nach dem ungewöhnlichen 3D-Adventure LBA folgt nun ein neuartiges Actionspiel.

Time Commando

Die Kunst des Krieges



Ofť genug kommt es zu Scharmützeln mit mehreren Gegnern. Ein Glück, wenn die Bösewichte - wie hier drei Maya-Krieger - unbewaffnet sind.



Mit fortschreitender Zeit wird auch die Bewaffnung immer raffinierter. Im Mittelalter kommt die Armbrust als erste Schußwaffe hinzu.

Irgendwann in der fernen Zukunft wollen sich die europäischen Spitzenmilitärs nicht mehr mit herkömmlichen Trainingsmethoden für ihre Spezialeinheiten begnügen. Deshalb planen sie einen Supercomputer, der es Soldaten ermöglicht, ohne Gefahr für die Umwelt verschiedene Kampfsituationen im „Cyber-space“ zu simulieren. Dieses sogenannte Time-Blaster-System erzeugt mit seiner ungeheuren Rechenleistung holografische Welten, in denen Menschen historische Konflikte aus „erster Hand“ miterleben können - also eine Art Super-Quake in der vierten Dimensionen. Leider macht sich kurz vor der Inbetriebnahme ein bösartiger Virus im System breit, der nicht nur die Kontrolle über alle Zeitprogramme übernimmt, sondern gleichzeitig auch eine junge Mitarbeiterin des Forschungszentrums im Cyber-space gefangenhält. Da die Firma McAfee in diesem Fall gerade keine passende Antwort parat hat, muß Stanley, ein hochbegabter Spezialagent, ran: er taucht in die instabil gewordene Zeitblase des Time Blasters ein, um jedes Stückchen Virus-Code von Hand zu entfernen.

Stanleys Abenteuer verteilt sich auf acht historische Zeitperioden - angefangen in der Steinzeit, über das Mittelalter bis in die Zukunft. In jeder simulierten Umgebung trifft er dabei auf unzählige viruskontrollierte Gegner, die sich in Aussehen und Kampfstil an die historische Umwelt anpassen. Während man im Mittelalter also auf Ritter und Bogenschützen trifft, stellen sich einem in der prähistorischen Zeit Säbelzahn tiger und Neandertaler in den Weg. Da der Spieler keine „diesseitigen“ Waffen in die Simulation mitnehmen darf, ist er auf das angewiesen, was das jeweilige Zeitalter für ihn bereithält.

Neandertaler und Laserpistolen

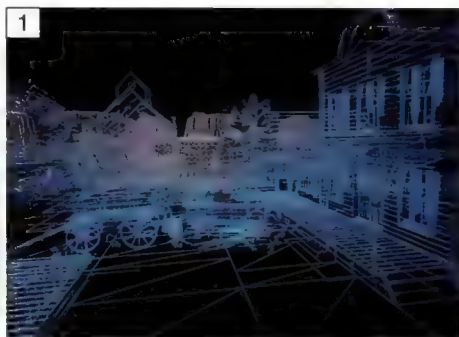
Genau in diesem Punkt war man bei Adeline besonders einfallsreich: während in der Frühzeit ein Stein oder eine Keule bereits ein gutes Mittel ist, um ein wildes Tier zu besiegen, werden die Zweikämpfe in moderneren Zeiten mit Armbrüsten (Mittelalter) und Faustfeuerwaffen (Wilder Westen, Moderne) ausgetragen. Bessere Bewaffnung kann auf zwei verschiedene Weisen erlangt werden. Einer-

seits kann man die Waffen eines besieigten Gegners aufheben, andererseits halten auch die zahlreichen versteckten Räume die eine oder andere

Überraschung parat. Die Gesamtzahl an unterschiedlichen Schuß-, Hieb- und Wurfaffen liegt jenseits der 40. Um dabei ein wenig Abwechslung

Die Grafik

Anhand solcher Drahtgittermodelle (1) und Entwürfe (2) wurden die Hintergründe und Charaktere entworfen. Während die gesamte Spielumgebung als vorberechneter Film auf CD-ROM vorliegt, werden die Charaktere (3) während des Programmablaufs aus Polygonen zusammengesetzt und mit sehenswerten Texturen überzogen. Die Einbindung der Figuren in den Hintergrund-Film ist den Programmierern, wie man an den Screenshots sieht, gut gelungen.





zu den unzähligen Zweikämpfen zu schaffen, wurden weitere Jump & Run-Elemente eingefügt: einerseits rennt Stanley gegen die immerfort tickende Level-Uhr an (der „Virus-Verseuchungsgrad“), außerdem muß er auch stets darum bemüht sein, möglichst alle am Wegrand liegenden Bonusgegenstände (Extra-Leben, Computerchips, Lebensenergie) mitzunehmen. Die Einordnung von Time Commando in die üblichen Action-Genres fällt gar nicht so leicht. Der streng lineare Ablauf, der sogar das Zurücklaufen innerhalb eines Levels

verbieht, erinnert an die übliche Jump & Run-Kost. Andererseits deutet die Vielzahl an Waffen auf ein aggressives Shoot 'em Up im Stil von Crusader: No Remorse hin. Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen - Time Commando ist ein Spiel, das Aspekte fast aller Action-Genres miteinander vermischt. Unübersehbar ist die Handschrift des Adeline-Teams vor allem bei den unzähligen geschmeidigen Animationen. Ein Großteil der

Zum Ende jedes Levels wartet ein starker Endgegner auf Stanley (links). Oben in der Bildmitte ist der farbige Zeitbalken zu erkennen. Wenn er voll wird, bevor der Level-Boss besiegt ist, hat der Spieler versagt. Im Bild unten sind zwei Bonus-Chips und ein Virus-Terminal (Kuppel) zu sehen.



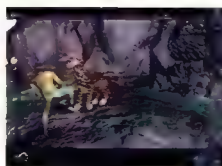
Arbeit wurde in die Bewegungen des Helden Stanley gesteckt. Für ihn gibt es natürlich einerseits die Basis-Animationssequenzen (Laufen, Springen, Side-Step usw.), andererseits wurden ihm für jede einzelne Waffengattung spezielle Bewegungssequenzen „eintrainiert“. Das heißt, Stanley bewegt sich mit einem Dolch in der Hand völlig anders als

mit einer riesigen Keule, und ein Streich mit einem Zweihänderschwert wirkt auf den Betrachter völlig anders als ein Hieb mit einem japanischen Langschwert. Dafür wurde bei der Vielzahl der Kampftechniken die Schere angesetzt. Anstatt ein Dutzend Schlagkombinationen anzubieten (wie beispielsweise in Virtua Fighter), gibt es im

Weltreise in der vierten Dimension

Die folgenden acht Welten durchquert Stanley auf seiner Reise durch die militärische Menschheitsgeschichte. In jeder Welt warten mehrere Teillevels, fünf oder mehr verschiedene Waffen und circa zehn verschie-

dene Gegnervarianten auf ihn. Manche Feinde müssen besiegt werden, damit eine Spielfortsetzung möglich ist. Andere lassen sich auch geschickt umgehen.



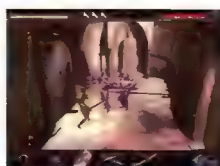
Steinzeit



Römisches Imperium



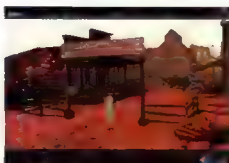
Japanisches Mittelalter



Europäisches Mittelalter



Spanische Eroberungszeit



Wilder Westen



Moderne Kriegsführung



Zukunft

Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC GAMES im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrundinformationen und Tests - mit PC GAMES online sind Sie täglich up-to-date.

Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer's Inn“, um Mo-dem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

Download-Area

Sie wollen die neuesten De-mos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der „Download-Area“ gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Daten-bank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simulation oder einem Action-Spiel nicht weiterkommen, über PC GAMES online haben Sie die Lösung in Sekunden.

Action Park

Über diesen Premium-Dienst bieten wir Ihnen echte Multi-player-Spiele - online. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpfen, mit Dutzenden von Rittern, Elfen oder Zauern in Dungeons steigen oder live an der Börse spekulieren - mit PC GAMES online erleben Sie Spielen anders. Aufregender. Interessanter. Interaktiver. Und jeden Monat kommen neue Spiele dazu!

PC Games
online

<http://www.pcgames.de>

YAMAHA CD-Writer-Bundle

- ° Yamaha CDR 102
- ° SCSI-Controller
- ° 2x Schreiben / 4x Lesen
- ° ADAPTEC 1520
- ° 0.5 MB Cache
- ° Easy-CD-Pro 95/NT
- ° Interne Version
- ° Schreibsoftware für Windows 95/NT

1149,- DM

Easy-CD-Pro 95/NT 4x CU

CD-Schreibsoftware für Windows 95/NT in Deutsch!!!
Einfaches Bedienen durch Drag&Drop!
brennt in 2x und 4x Speed
ISO 9660/CD-ROM Mode 1/CD-ROM XA
CD Audio/Mixed Mode/Multisession
unterstützt alle gängigen Recorder

Sie sind Upgrade berechtigt wenn Sie bereits über eine Schreibsoftware verfügen und uns die Seriennummer Ihrer Software und Ihres Rechners mitteilen.

CD-R Labels Printable

Gestaltet Euer eigenes cooles CD-ROM-Label in wenigen Minuten. Grazy-Labels gibt's in Weiss und Transparent!! Für Tintenstrahl- und Laserprinter. Selbstklebend!
100 Stck. weiss DM 85,10

3 Plus

Computersysteme GmbH

Am Koenigsberg 45 • 55294 Badenheim • Tel. 06135 770 Fax 0934

ECHT & STARK

GESCHMACK IN VOLLER STÄRKE





Wenn es sich bei den sehr menschlich wirkenden Figuren nicht um Hologramme handeln würde, könnte man die Brutalität kritisieren. Aber so...

Faust- oder Schwertkampf gerade einmal vier Aktionsmöglichkeiten, die allesamt über die Cursortasten gesteuert werden: Schlag von oben, links und rechts sowie eine Verteidigungsstellung. Hält Stanley im dritten Level

schließlich eine Schusswaffe in der Hand, so wird die Steuerung noch einfacher - die Links- und Rechts-Tasten kontrollieren den Zielvorgang, die Cursor-up-Taste löst einen Schuß aus und die Cursor-down-Taste lädt die Waffe nach.

Statement

Als Frédéric Raynal uns zu Beginn dieses Jahres eine frühe Version von Time Commando präsentierte, betonte er ausdrücklich, daß er mit diesem Programm kein komplexes Mammut-Projekt in Vorbereitung hat, wie es LBA gewesen ist. Vielmehr sollte ein kurzweiliges Actionspiel für „zwischenendurch“ entstehen. Unter diesem Gesichtspunkt betrachtet, erfüllt Time Commando alle gestellten Erwartungen. Auch wenn man teilweise die Spieltiefe vermißt, so stürzt man doch von einem Aha- und Boah-Effekt in den nächsten. Die wunderbar animierten Gegner, die vielen verschiedenen Waffen und die exakt reagierende Steuerung garantieren einem Action-Fan stundenlange, faszinierende Unterhaltung. Hätte man das eine oder andere Manko noch beseitigt - gelegentliche Darstellungsfehler beim Charakter-Clipping usw. - so wäre eine 90%-Wertung gerechtfertigt.



Wer an die Steuerung von 3D-Actionspielen à la Quake gewöhnt ist, braucht nicht viel Neues zu lernen. Hält man die [ALT GR]-Taste gedrückt, führt Stanley elegante Side-Steps oder Vorwärtssprünge aus, und bei niedergehaltener [STRG]-Taste kämpft er wie ein Weltmeister. Auch wenn die sehr natürlichen Bewegungen der Hauptfigur bereits ein Leckerbissen sind, so sind die geschmeidigen Animationen der 80 (!) verschiedenen Gegner eine kleine Sensation. Jeder Charakter - egal ob mannshoher Säbelzahniger oder riesiger chinesischer Feuerdrache - wird als echte 3D-Figur dargestellt und wirkt aus jeder beliebigen Kameraperspektive sehr plastisch und lebensecht.

Der Filmprojektor läuft mit

Auf einem völlig anderen Prinzip als die echtzeitberechneten 3D-Figuren beruht die detaillierte Umgebungsgrafik. Die gesamte SVGA-Spielumgebung in 640 x 480 Bildpunkten liegt als vorberechneter Film auf der CD-ROM. Sobald der Spieler den Zeiteinstellen in Bewegung setzt, wird der Film gestartet. Bleibt Stanley für einen Kampf stehen, so friert das Bild kurzzeitig ein. Die Technik, die dabei

verwendet wird, war schon in anderen Arcade-Action-Spielen wie etwa Rebel Assault oder Creature Shock zu sehen. Damit die beweglichen 3D-Figuren auf dem „starren“ Hintergrund nicht allzu aufgesetzt wirken, benutzte Adeline die verschiedensten Tricks und Kniffe. Zum einen verändern alle Figuren ihre Größe je nach Entfernung zur Kamera - es entsteht also eine natürliche Tiefenwirkung. Zum anderen wurden zu allen vorberechneten Filmsequenzen auch Beleuchtungsdaten auf der CD gespeichert - und diese werden bei der Texturierung aller beweglichen Objekte berücksichtigt. In schattigen Höhlengängen oder fackelbelebten Ritterburgen haben alle Charaktere ein ganz anderes Aussehen als beispielsweise auf einem sonnigen Waldweg. Die zahlreichen grafischen Spielereien haben aber ihren Preis. Den vom Hersteller empfohlenen 486er mit DoubleSpeed-Laufwerk würden wir keinem Spieler anraten - außer er kann mit der optional einstellbaren VGA-Grafik leben. Vor allem beim CD-ROM-Laufwerk sollte man hohe Geschwindigkeiten bieten können, damit der permanente Datenfluß nicht ins Stocken gerät.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
dos/win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1-5 MB	General Mkd
CD 500 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, Sechsfach-CD-ROM, SVGA-Karte

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action	
Grafik	90%
Handlung	86%
Handling	80%
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Adeline Software
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

CD-ROM

0 2871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Abuse DV	68,95	Myst - Limited Edition DV	69,95
Aces of the Deep DV	84,95	NBA Live '96 DV	79,95
Aces of the Deep Missions Disk DV	42,95	Need for Speed DV	
Advanced Tactical Fighters DV	79,95	Special Edition DV	79,95
Afterlife DV	74,95	NHL Hockey '96 DV	79,95
AH-64D Longbow DV	79,95	Normality Inc. DV	76,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3) DV	69,95	Olympic Games DV	69,95
Anvil of Dawn DV	77,95	Olympic Soccer DV	69,95
Ascendancy DV	54,95	PGA Tour Golf '96 DA	79,95
Bad Mojo DV	79,95	PGA Tour Golf '96 DV	
Battle Isle 3 DV	69,95	Sawgrass Kurs-CD DA	36,95
Bliefuss DA	54,95	Pole Position DV	89,95
Bundesliga Manager Hatrick DV	64,95	Pro Pinball - The Web DA	56,95
Caesar 2 DV	82,95	Psycho Pinball DV	69,95
Capitalism DV	76,95	Quake DA	69,95
Civilization 2 DV	79,95	Rebel Assault 2 DV	84,95
Comanche & Missions DV	39,95	Return Fire DV	79,95
Command Aces of the Deep DV	82,95	Riddle of Master Lu DV	76,95
Command & Conquer DV	89,95	Ripper DV	79,95
Command & Conquer Mission DV	27,95	Shanghai - Große Momente DV	82,95
Command & Conquer Editor DV	27,95	Shannara DV	76,95
Command & Conquer SVGA * DV	89,95	Shellsack DV	89,95
Conquest of the New World DV	89,95	Silent Hunter DV	89,95
Crusader - No Remorse DV	79,95	Silent Thunder DV	89,95
Cyber 2 DV	76,95	Simon the Sorcerer 2 DV	69,95
Daggerfall * DV	84,95	Speed Haste DA	56,95
Das Schwarze Auge 3 DV	V.mö.	Space Hulk (Win 95) DV	79,95
Der Reader DV	34,95	Star Trek N.G. 'A Final Unity' DV	79,95
Destruction Derby DA	89,95	Stonekeep DV	96,95
Diablo DV	V.mö.	S.T.O.R.M. DV	79,95
Die Fugger 2 DV	79,95	Syndicate Wars * DV	79,95
Die große Schlacht in den Ardennen DV	72,95	Teamchef DV	54,95
Die Siedler 2 DV	69,95	Terminator Future Shock DV	76,95
Discworld DV	76,95	Terra Nova DA	76,95
Dogz DA	25,95	TFX: EF2000 DV	89,95
Dungeon Keeper * DV	79,95	The Dig DV	77,95
Earnsiege 2 DV	76,95	Theme Park + Transp. Tycoon DV	56,95
Earthworm Jim 1 + 2 DV	68,95	This means war DV	74,95
Elisabeth 1 DV	89,95	TIE Fighter Deluxe Edition DA	77,95
Euro 96 DV	68,95	Tilt DV	54,95
Extreme Pinball DA	54,95	Top Gun DV	79,95
F1 Manager '96 DV	74,95	Transport Tycoon Deluxe DV	54,95
Fantasy General DV	72,95	Urban Runner DV	74,95
Fast Attack DV	69,95	Virtua Fighter DV	74,95
FIFA International Soccer '96 DV	79,95	Vo gas DV	54,95
Fire Fight DA	59,95	Warcraft 2 DV	79,95
Formula 1 Grand Prix 2 DV	99,95	Warcraft 2 - Zusatz-CD DV	
Gabriel Knight 2 DV	89,95	(Beyond the Dark Portal) DV	26,95
Gearheads DV	52,95	Warhammer DV	69,95
Grand Prix Manager DV	54,95	Wing Commander 4 DV	79,95
Hatrick DV	79,95	Worms DA	69,95
Heroes of Might & Magic DV	54,95	Worms - Reinforcements DA	35,95
Hugo 3 DV	72,95	X Wing Edition DV	32,95
Indy Car Racing 2 DV	76,95	Zork Nemesis DV	89,95
Lands of Lore 2 DV	V.mö.	Z DV	74,95
Lemmings Pinball DA	32,95		
Lighthouse DV	89,95		
Manic Karts DA	32,95		
Martini Racing DV	23,95		
Master of Orion 2 * DV	V.mö.		
Mechwarrior 2 & Erwei.-Set DV	82,95		
Megarace 2 DV	V.mö.		
Missionforce: Cyberstorm DV	84,95		
Muppets Inside DV	69,95		

Monats-Hits:

AH-64D Longbow DV	79,95
Civilization 2 DV	79,95
Die Siedler 2 DV	69,95
Need f. Speed Special DV	79,95
Olympic Games DV	69,95
Quake DA	69,95
Warcraft 2 - Zusatz CD DV	28,95
Z DV	74,95

Endlich da!!!

Formula 1 Grand Prix 2 DV 99,95

In Kürze lieferbar:

Command & Conquer 2 DV 89,95

Das Schwarze Auge 3 DV 36,95

Spiele-Sammlungen:

Gamebox DV	39,95
Lollypop, Turman 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Teabreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.	
LucasArts Classic Adventures DV	39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken	
LucasArts Top Adventures DV	54,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2	
Made in Germany DV	42,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2	
Westwood Compilation DV	76,95
Dune 2, Legend of Kyrandia 1 bis 3, Lands of Lore	

Albion

DV	29,95
Bioforce DV	29,95
Das Schwarze Auge 1 oder 2 DV	je 24,95
Jagged Alliance DV	32,95
Space Quest 6 DV	35,95
U.S. Navy Fighters DV	29,95
Wing Commander 3 DV	34,95
Wing Commander 4 DV	79,95
X-Wing Edition DV	32,95

02871-183088

Sonder-Angebote:

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

Amberstar DV	19,95	Goblins 3 DV	22,95
Battle Bugs DV	29,95	Hanse DV	34,95
Battle Isle 1 + Data Disk DV	19,95	Indiana Jones 4 DV	32,95
Battle Isle 2 & Scenery CD DV	29,95	Indy Car Racing DV	21,95
Chewy - Esc. von F5 DV	29,95	Jagged Alliance DV	32,95
Civilization DV	39,95	King's Quest 7 DV	35,95
Creature Shock DV	21,95	Legend of Kyrandia 3 DV	21,95
Day of the Tentacle DV	32,95	Little Big Adventure DV	29,95
Der Patrizier DV	34,95	Lode Runner DV	29,95
Die Siedler DV	29,95	Magic Carpet DV	29,95
Dune 2 DV	29,95	Master of Magic DV	39,95
Earthsiege 1 DV	22,95	NASCAR Racing DV	24,95
Elite DV	22,95	NHL Hockey '95 DV	29,95
FIFA Soccer '95 DV	29,95	Outpost DV	29,95
Formula 1 Grand Prix DV	39,95	PGA Tour Golf DV	29,95
Fritz 3 DV	39,95	Police Quest 4 DV	22,95
Gabriel Knight 1 DV	22,95	Privateer & Zusatz Disk. DA	29,95
Goblins 1+2 DV	22,95	Railroad Tycoon Deluxe DA	39,95

Rebel Assault DV	32,95
Rüsselsheim DV	22,95
Sam & Max DV	32,95
Silent Service 2 DV	29,95
Simon the Sorcerer DV	29,95
Space Quest 5 DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites DV	24,95
Strike Commander DA	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo DV	26,95
Syndicate Plus DV	29,95
System Shock DV	29,95
Theme Park DV	29,95
Ultima Underworld 1 & 2 DA	29,95
Ultima 7 Collection DA	29,95
Wing Commander 2 DV	29,95
Wing Commander Armada DA	29,95
Wizardry 7 DV	19,95

So könnt ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (- 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,- DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt oder Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

V.mö. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version

POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:**
**Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

**Sinnwahrende
Kürzungen behält
sich die Redaktion
vor.**

GEWALTÄTIG

Hallo! Eigentlich hatte ich nie gedacht, mal einen Brief an die Redaktion der PC Games zu schreiben, doch nach dem Test von „INZWISCHEN INDIZIERT“ in der letzten Ausgabe scheint es sinnvoll, denn ich finde es unverantwortlich von einer Zeitschrift, die hauptsächlich junge Leser hat, über ein solches Spiel so unkritisch zu berichten. Rein von der Qualität her gibt es an diesem Spiel nichts zu bemängeln, die Geschwindigkeit ist gut, die Optik auch, bis auf den Punkt, daß in dem Spiel das Schießen auf reale bzw. lebens-echt abgebildete Personen möglich ist. Als Beispiel wäre der dritte Level zu nennen: in der Bar sind die Tänzerinnen als Ziele verwendbar. Davon wird in dem Test jedoch nichts erwähnt. Auch ist dieses an verschiedenen anderen Stellen im Spiel möglich. Der Spieler wird zwar „bestraft“, indem nach Tötung der Frauen zwei Aliens auftauchen, trotzdem, die Tatsache des „Umbringens“ bleibt. Das Spiel wird wohl in absehbarer Zeit auf dem Index landen. Sehr gut fand ich auch, daß das Spiel auf der CD der aktuellen Ausgabe war, sehr gut für all die Kids, neues Kanonenfutter (leider nur real dargestellte Personen). Ironie! Allgemein ist gegen Aliens als Gegner ja nichts einzuwenden, aber das hier? Denkt mal darüber nach, vor allem Euer Tester sollte sich mal sehr viele Gedanken machen!

Bis dann: Sascha

Sie werfen da ein grundsätzliches Problem auf. Zu dem Zeitpunkt, an dem dieser Test erschienen ist, war das Spiel noch nicht indiziert. Sollten wir nun in einer Art „vorausseilendem Gehorsam“ gleich auf einen Test verzichten? Ich denke nicht, daß unsere Leser das wollen. Oder fänden Sie es

richtiger, wenn wir in dem Test mit dem erhobenen moralischen Zeigefinger drohen? Ich bin mir sicher, daß die Mehrzahl unserer meist volljährigen Leser dies auch nicht zu würdigen wüßten. Der Kern des Problems ist aber darin zu suchen, daß es nahezu nicht machbar ist, zu entscheiden, wo man anfängt oder aufhört. Würden wir bei jedem Spiel moralische Grundsatzfragen anschneiden, sollten wir keine Computerzeitschrift, sondern ein philosophisches Fachblatt machen, da die Mehrzahl der Spiele ohne Gewalt in irgendeiner Form nicht auskommt. Selbst bei dem unverfänglichen Spiel „Bleib“ akzeptiert man durch seine Fahrweise das Verunglücken (tödlich?) von anderen Verkehrsteilnehmern. Aber ich will mich hier nicht in Haarspaltereien verzetteln. So dramatisch, wie von Ihnen geschildert, kann ich die Situation leider nicht sehen. Offensichtlich haben die meisten Menschen eben einen latenten Drang zur Gewalt, was ja noch nicht fürchterlich ist, da fast alle dies durch den Konsum von einschlägigen Videos und/oder Computerspielen ausleben. Und da ich nicht der Meinung bin, daß wir ein Volk von amoklaufenden Massenmördern sind, bin ich mir auch sicher, daß die moralische Hemmschwelle im allgemeinen funktioniert. Und „ein bißchen zu tun als ob“, schadet bestimmt nicht - oder haben Sie als Kind nie „Cowboy und Indianer“ gespielt? Und mehr steckt in der Vorliebe für derartige Spiele auch nicht.

INTERNET

Hallo Rainer, Ich möchte zuerst auf den Leserbrief „Staugedanken“ aus Ausgabe 08/96 Bezug nehmen, denn auch mich stören die langen Wartezeiten.

Ich umgehe sie zwar inzwischen, da ich einen Browser einsetze, der nur Text anzeigt (lynx), allerdings gibt es da doch tatsächlich Leute, die einen Webserver gestalten und die Text-Only Knöpfe bzw. die Beschriftung neben den Bildern vergessen. Dies widerfuhr mir auch auf folgender Seite „<http://www.pcgames.de>“. Grrrr. Ich würde Euch bitten, Euren Server mit Text-Only Knöpfen oder Beschriftungen neben den Bildern auszurüsten. Besonders stört mich, daß Du persönlich darauf hingewiesen hast, daß Dich, wie mich, statt irgendwelcher Bilder mehr die Texte mit den eigentlichen Informationen oder Dateien interessieren.

Bye: Peter

Dabei geben wir uns wirklich Mühe, daß unsere Seiten flott aufgebaut werden können. Gegen ein wenig „Kosmetik“ ist ja nichts einzuwenden, solange ich nicht eine Eingangsseite mit 256 Farben, buntem Hintergrundmuster und mindestens einer Animation laden muß, was nicht nur Geldbeutel, sondern auch Nerven stark strapaziert.

MEHR INTERNET

Hallo Rainer! Ich habe heute den Leserbrief von M. Droste (Staugedanken) gelesen, und ich muß sagen, daß er mir aus der Seele spricht. Ich habe zur Zeit einen Pentium 120 mit 32 MB RAM, ein 28.8er Modem und einen Internetzugang über AOL, die ja eine recht flotte Daten-transfer-Rate versprechen. Leider sackt auch mit meiner Rechnerkonfiguration die CPS-Rate stellenweise unter die 100 Bytes/Sekunde. Angesichts dieser Werte kann man ja wohl nur noch von einem „Datenfeldweg“ reden. Außerdem ist



**Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör**

PC

CD ROM

**SONY
PSX**

MPEG

Wir liefern auch:

**CD-ROM-
Laufwerke
Controller
CPU's
Drucker
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Monitore
Motherboards
Netzwerk-
zubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten
Simm's
Tastaturen**

**Bitte nur
Händler-
anfragen!**

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

**Passauer Straße 13
D-94133 Röhnrbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99**

LESERBRIEFE

PC Games
Mag.

mir aufgefallen, daß die Endung „.de“ in einer Internet-Adresse fast schon ein Synonym für langsamste Datenübertragung ist. Allerdings kann man den Schwarzen Peter nicht nur alleine unserer allseits geliebten Telekom zuschieben, denn so, wie es aussieht, existieren in einer weltweiten Verbindung noch weitere Flaschenhälse, durch die sich ein Datenstrom zu quetschen hat. Ich wage zu bezweifeln, daß die hochgelobte Wunderüte „ISDN“ an diesen maroden Internet-Verbindungen viel ändern wird - es macht keinen Unterschied, ob man Daten, die einem mit 400 CPS geliefert werden, mit einem 14.4er Modem oder mit einem 56er ISDN-Gerät aufammelt...

Und die Helden, die schon die Übersichtsseite ihrer Webpage mit True-Color-Bildchen und Animationen vollstopfen, machen einem das Internet-Leben auch nicht gerade leichter bzw. schneller ...ui...ui... das wurde ja deftiger als ich es vorher hatte, aber bei dem Thema geht mir einfach der Gaul durch - sorry. Ich würde mich ja sofort abmelden, wenn's nur nicht so viel Spaß machen würde. Übrigens: gutes Heft, Eure PC Games!

Ciao: Eric

Und es wird eher schlimmer! Grafisch höchst aufwendige Seiten verurteilen zum Warten. Die Anzahl der Anbieter ist nur noch als „unüberschaubar“ zu bezeichnen, was ein gezieltes Finden immer schwerer macht. Aber da das Internet nicht eine geplante Organisation hat, muß man sich eben damit abfinden...

▼ CHAT-CAFÉ

Hi, Rainer! Aus meinem „BETREFF“ kannst Du wahrscheinlich schon ahnen, worum es geht: Natürlich um Euer Chat-

Café und die damit verbundenen Verbote, insbesondere die der HTML-Befehle. Nachdem ich eingehende Gespräche via Mail mit dem Master (Gott möge seiner Seele gnädig sein) geführt habe, sind mir die Verbote z. T. klar geworden. ABER! Ich hoffe, ich bin nicht der erste mit dieser Protestaktion: Warum legt man nicht ein zweites Café an? Eines, in dem HTML-Befehle erlaubt sind, dies würde jedem USER die freie Wahl zwischen Unbequemlichkeit und Vergnügen lassen! Denn Fakt ist, bei der Mehrzahl der Benutzer klappen die Befehle einwandfrei. Es macht einfach ungeheuren Spaß, seine Eingaben künstlerisch zu gestalten oder, wenn nötig, seinen Worten durch ein bißchen FETTSCHRIFT mehr Ausdruck zu verleihen. Ich, und sicherlich auch andere, wie CAP (hat er Dir schon geschrieben?), würden sich sehr freuen, in diesem Punkt auf Verbesserungen zu stoßen. Bitte, wie wäre es mit einer kleinen Diskussion? Wie wäre es, wenn Ihr Euren jetzigen Café-Regeln einen Hinweis hinzufügt, doch bitte zu diesem Thema zu schreiben? Ich hoffe sehr, daß dieser Brief nicht so schnell Opfer des DELETE-Knopfes wird.

Ciao und Tschüs: KIRK

Für die Leser, die nun fragend gucken - es geht um unser „Café“ im Internet. „HTML-Befehle“ dienen dazu, Größe und Farbe der Schrift zu verändern, in welcher sich man in unserem Café äußern kann. Nun zurück zu „Kirk“: Alles wäre ja ganz wunderbar, wenn es nicht ständig Pappnasen gäbe, die entweder die ganze Seite bunt zumüllen oder sich unter dem Namen eines Redakteurs einloggen und nur -ZENSIERT- im Hirn haben. Wenn Du chatten willst, bist Du bei uns immer

willkommen. Wenn Du eine Spielwiese suchst, suche woanders. Und ein nettes „Gespräch“ ist auch mit einfarbiger Schrift möglich - Du mußt Deine Kreativität eben in die Auswahl der Worte, nicht in deren visuelle Gestaltung investieren!

▼ FRAUEN- SACHE

Hallo Rainer!

Tja, in der aktuellen Ausgabe der PC Games ruft Du so nett dazu auf, unserer allerliebsten Petra ein Poster auf das Auge zu drücken. Petra sei Dank für ihren „schwachen Moment“, wie Du es so schön ausgedrückt hast. Ich freu mich sogar doppelt: Petra schreibt meiner Ansicht nach das besten Artikel. Wir Frauen müssen doch zusammenhalten! Ich hoffe, ich bekomme ein Spiel! Aber Vorsicht: Ich besitze nur einen 386DX40. Ein anderes Thema: Dieser GOD ist ja wohl ein Spinner und Ekelpaket. Wie kann man nur so offen seine miese Einstellung preisgeben? Die PC Games ist doch keine Talkshow, wo alle irgendwelche Peinlichkeiten loslassen können. Ich strafe ihn mit Verachtung. Leute wie der sind es doch, die den Markt kaputtmachen. Wenn Softwarehäuser mit so einem kaputten Typen Geschäfte machen, sind sie auch nicht besser. Rainer, warum hast Du C.E. aus A. nicht gesagt, daß Du mit Nachnamen Rosshirt heißt? Alle wissen es, nur der arme Kerl nicht. Wie kannst Du diese Bildungslücke ungeschlossen lassen? Nur noch kurz meine Meinung: Ich hasse Win95, das Betriebssystem mit eingebautem Verfallsdatum. Wie nennen sie wohl die Version in vier Jahren? Win00? Wo wir gerade bei dünnen Witzen sind... Rainer... (kloetter Augenauf-

schlag] druckst Du mich ab?
Bitte! Hier noch ein Aufruf an
meine Geschlechtsge nossinnen:
Meldet Euch doch mal wieder!
Grüß mir Petra und drück sie
mal!

Es grüßt Dich Deine treue Tanja

P.S. Wie ist Deine Privatan-
schrift? Wie die von Petra?

Mit Deiner Zusch rift steht der
PP-Zähler (Petra-Poster) auf
649. Ob Du ein Game be-
kommst, kann ich Dir noch
nicht sagen. Alle Absender ei-
nes diesbezüglichen Briefes
kommen in eine Kiste und ich
zieh mit verbundenen Augen.
Fast wäre ich bei Deinem Au-
genaufschlag schwach gewor-
den, aber das wäre ja unfair
den männlichen Lesern ge-
genüber, deren Augenauf-
schlag mich zu nichts außer
Lachen reizen kann - und das
willst Du doch sicher nicht
(blinzeln...). Natürlich ist die PC
Games keine Talkshow, aber
auf meinen Seiten bin ich mir
nicht so sicher, ob da ein gra-
vierender Unterschied besteht.
Hier hat jeder das Privileg,
seine Weisheiten abzusondern
oder sich lächerlich zu machen
- nicht nur ich. Hoffentlich
wirkt Dein Appell bei Deinen
Schwestern, die sich momen-
tan wirklich so zahlreich ein-
finden wie die Zähne einer
Henne. Um ein paar üble Nar-
ben zu vermeiden, würde ich
ganz gern darauf verzichten,
Petra zu drücken. Grüßen trau
ich mich aber.

P.S. Huch.....

MEHR FRAU- ENFRAGEN

Rainer Rosshirt!

Sie verdienen nun wirklich et-
was weibliche Post! Wenn Sie
keine Kritik vertragen können,
dann schmeißen Sie diesen
Brief gleich jetzt in den Abfall-
eimer. Sie sind ein altmodi-

scher Macho von der Sorte,
die in unserem Zeitalter der
Gleichberechtigung endgültig
ausgerottet werden sollte. Ihre
Antwort auf einen Leserbrief
(8/96), in dem ein Junge sagt,
er wolle kein Poster von Petra
Maueröder, sondern lieber
Baywatch-Nixe Pamela Ander-
son, hat mich wirklich sehr
empört. Sie antworten ihm,
das sei auch der Wunsch der
Redaktion, aber da Ihr die An-
derson nun einmal nicht krie-
gen konntet, mußtet Ihr Euch
mit der REDAKTIONEN-

SCHNECKE Petra zufriedenge-
ben. Was erlauben Sie sich ei-
gentlich, Ihre Kollegin Redakti-
onsschnecke zu nennen? Ist Ih-
nen bewußt, daß Sie mit die-
ser Bezeichnung alle normal-
sterblichen Frauen, die sich ei-
nem Mann zuliebe nun einmal
nicht gleich Silikonformen ver-
passen lassen wollen, höchst
beleidigen? Ist Ihnen bewußt,
daß Sie damit den Wert der
Frau auf ein Objekt rein opti-
schen Wertes herabsetzen? Und:
Sind Sie denn so feige,
daß Sie hinterzücken mit ande-
ren männlichen Lesern, die
ihren Frauenfrust bei „Beicht-
vater Rosshirt“ loswerden müs-
sen, über Ihre Kollegin herzie-
hen müssen? Wie sieht es ei-
gentlich mit Solidarität in Ihrer
Redaktion aus? Man sollte
meinen, Sie verbinden sich
eher mit einer Arbeitskollegin
als mit anonymen Schreibern.
Aber da Sie das nicht tun, be-
stätigt sich meine Meinung von
Ihnen, nämlich daß Sie ein
Macho sind, der es nicht ak-
zeptieren kann, daß eine Frau
im sonst exklusiven redakti-
onellen Männerclub eines PC-
Magazins sitzt und außerdem
noch überaus kompetente
Spielebewertungen schreibt.
Diesen Brief brauchen Sie nicht
abzudrucken, es reicht mir
schon, wenn Sie ihn mehrmals
durchlesen, ernsthaft darüber
nachdenken, sich bei Petra

Maueröder entschuldigen und
sich fest vornehmen, sich zu
bessern.

Mara

Liebe Mara,
vielen Dank für die netten Zei-
len und den liebege meinten
Beistand. Aber ich kann Sie
beruhigen: Nach fast vier
Jahren Zugehörigkeit zum PC
Games-Team weiß man die
Sprüche (dazu gehören seit
neuestem auch solch illustre
Termini wie „Redaktions-
schnecke“) ganz gut einzu-
schätzen. In unserer Redakti-
on herrscht ein äußerst ange-
nehmes Arbeitsklima mit ei-
nem regelrechten Macho-
/Emanzen-Vakuum. Selbst
zwischen dem von Ihnen (zu
Unrecht) gescholtenen Rainer
Rosshirt und mir werden aus-
gesprochen herzliche Kontak-
te gepflegt. Gut, er hat seine
kleinen Marotten (sammelt
Bildschirmschoner, hat eine
rätselhafter Abneigung gegen
„Z“, kann aus dem Stegreif
stundenlang über die Vorzüge
des Petra-Posters referieren
usw.), aber all das macht ihn
nur noch sympathischer...die
geforderte Entschuldigung
dürfte sich also erledigen.

Ihre Petra Maueröder

Liebe Mara,
da es sinnvoll ist, kommt der
Kommentar diesmal nicht nur
von mir, sondern auch von
der Person, die es betrifft, un-
serem „Redaktionsgeschnecke“
Petra. Nicht daß ich Ihnen et-
was unterstellen will - aber
Ihr Schreiben kommt mir doch
etwas so vor, als ob man sich
seine Lieblingsprobleme selbst
schafft. Daß ich Petra im sel-
ben Heft als „Kollegin, die wir
wegen ihrer fachlichen Kom-
petenz schätzen“ bezeichnet
habe, vergessen Sie merkwür-
digerweise zu zitieren. Und
daß Petra lieber „Harrison

Ford“ als Kollegen hätte, sich
aber mit mir begnügen muß,
tut unserem freundschaftli-
chen Arbeitsverhältnis eben-
falls keinen Abbruch. Auch
den Tatbestand der Beleidig-
ung sehe ich durch die Be-
zeichnung „Redaktions-
schnecke“ nicht erfüllt. Ist es
beleidigend für Petra, sie die
Hörschuh zu finden? Und die
Behauptung, daß wir sie auf
ihr Aussehen reduzieren wür-
den, entbehrt jeder Grundla-
ge. Im übrigen kann ich es so-
gar sehr gut ertragen, daß ei-
ne Frau in „unserem Männer-
club“ arbeitet. Sie leistet
ganzes Arbeit und wird auch
so behandelt, obwohl wir be-
merkt haben, daß sie eine
Frau ist. Falls Sie einen per-
sönlichen Rat von mir möch-
ten (was ich mir zwar nicht
vorstellen, aber auch nicht
verneinen kann): Nicht alles
so vermissen sehen.

RR

DAS LETZTE

Florian Mezger vom „Chaos
Computer Club“ schickte uns
das neue „Vater unser“, das
wir hier kommentarlos - bis auf
ein kleines Grinsen meinerseits
- abdrucken.

„Vater Bill“
Bill unser in Seattle,
geheiligt werde Dein Micro-
soft.
Dein Windows komme,
wie in Amerika so in Europa.
Unser täglich MSN gib uns
heute.
Und vergib uns unser OS/2,
wie auch wir vergeben unse-
ren Hackern.
Und führe uns nicht zu Unix,
sondern erlasse uns von Apple.
Denn Dein ist das Geld und
das DOS
und die Firma in Ewigkeit.
Enter

Mandala...

0531-22075-20

Neu-
Bestellung
per Internet
möglich!
HTTP://order.welfen-netz.com

INTERNET:

Zugang in Braunschweig für nur DM 30,-
pauschal pro Monat, analog und ISDN!
(SMTP, POP3, NNTP, Telnet, HTTP, FTP, IRC, Homepages)

PC CD-ROM

Afterlife	E	69,95
Civilisation II	A	69,95
Command & Conq. Level Ed.	E	24,95
Command & Conquer 2 (*)	D	89,95
Cyberstorm	D	79,95
Death Gate (*)	D	74,95
Deathkeep	A	69,95
Der Planer 2 (*)	D	64,95
Diablo (*)	D	79,95
Die Siedler II	D	69,95
DS3: Schatten über Riva (*)	D	29,95
Dungeon Keeper (*)	D	74,95
Earthsiege 2	D	74,95
Elisabeth I	D	89,95
F1 Manager 96	D	69,95
Fantasy General	D	69,95
FIFA-Soccer 96	D	64,95
FireFight	A	64,95
Formula 1 Grand Prix II	D	99,95
Hexen Exp. (*)	A	aA
Hexen Win95 (*)	D	aA
Martini Racing	D	24,95
NBA Live 96	A	79,95
NHL Hockey 96	D	79,95
Normality	D	75,95
Olympic Games	A	69,95
Olympic Soccer	A	69,95

Quake 64,95

ST.O.R.M. (*)	D	74,95
Schleichfahrt (*)	D	74,95
Shellshock	D	74,95
Star Trek Warrior Set	D/A	79,95
Virtua Fighter	D	74,95
Warcraft 2 Expansion	D	29,95
Wizardry Gold	E	79,95
World Rally Fever (*)	A	74,95
Z	D	69,95
ZORK Nemesis (*)	D	84,95

Low Budget

Battle Bugs	D	29,95
Battledrome	D	29,95
Chewy Flucht von F5	D	39,95
Creature Shock	A	19,95
Crusade	D	19,95
Cyberia I	D	39,95
Planer+Extra	D	19,95
Die Siedler	D	29,95
Earthsiege I	D	24,95
FIFA Soccer 95	D	29,95
Jagged Alliance	D	29,95
Kings Quest 7	D	34,95
Kyrandia 3	D	19,95
Larry 5	D	24,95
Little Big Adventure	D	29,95
Magic Carpet Plus	D	29,95
Nascar Racing	D	23,95
NHL Hockey 95	D	29,95
Outpost 1.5	D	34,95
Sam&Max	D	29,95
Space Quest 5	D	24,95
Space Quest 6	D	39,95
Strike Commander	A	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
System Shock Classic	D	29,95
Theme Park	D	29,95
Warcraft I	A	29,95
Wing Commander 3	D	34,95

Hardware

Joysticks		
ThrustMaster Flightmaster F16		239,95
ThrustMaster F16 TQS Pedal		249,95
ThrustMaster Pinball Contr.		69,95
ThrustMaster Formula T2		249,95
CH Flight Stick Pro		119,95
CH Pedal		99,95
CH Pedal Pro		179,95
Gravis Analog Pro		46,95
Gravis Firebird		99,95
Gravis Phoenix		159,95
Gravis Game Pad		29,95
Gravis Grip inkl. 2 Pads + Game		159,95
Wingman Extreme		78,95
Lautsprecher		
Trust 25W		39,95
Trust 240W		74,95
Trust 300W 3D		99,95
CD-ROM Laufwerke		
Mitsumi FX400 EIDE 4x		89,00
Mitsumi FX600 EIDE 6x		119,00
Mitsumi FX800 EIDE 8x		199,00
Toshiba XM3701 SCSI 6,7x		339,00
Toshiba XM5602 EIDE 8x		199,00
MPEG-Karte		
ELSA MPEG PCI		299,00
Soundkarten		
Trust SoundExpert Deluxe 16		79,00
Soundblaster 16 kompatibel		99,00
Soundblaster 16 PnP Value		159,00
Soundblaster 32 ATAPI PnP		249,00
Soundblaster AWE32 ATAPI PnP		369,00
Festplatten		
Quant. Sirocco 1,7 GB EIDE		389,00
Quant. Sirocco 2,5 GB EIDE		549,00
Quant. Atlas 2GB SCSI-2		899,00
CPUs		
AMD 486-133 (5x86-P75)		89,00
INTEL P100		249,00
INTEL P133		449,00
INTEL P166		899,00
Motherboards		
ASUS SP3		249,00
ASUS P5STP4N 256KB PBurst		299,00
ASUS P5ST2P4 256KB PBurst		299,00
Shuttle Spacewalker 433		189,00
Shuttle Spacewalker 541 PBurst		249,00
Grafikkarten		
Matrox Millennium 2MB		449,00
Matrox Millennium 4MB		799,00
Elsa Winner 2000 AVI 2MB		389,00
Elsa Winner Trio 2MB DRAM		169,00
Elsa Victory 2MB EDO-RAM		329,00
CD-R		
Yamaha CDR102 2.4-fach		999,00
Phillips CDD2000 2.4-fach		999,00

! Natürlich sind bei uns viel mehr
Spiele und Anwendungen
erhältlich, als wir aufzählen
können. Fordern Sie unsere
kostenlose Gesamtpreisliste
an!

- A - Deutsche Anleitung
- D - Komplett Deutsch
- E - Komplett Englisch
- (*) - Bei Drucklegung noch
nicht erschienen!

Achtung: Versandpreise! Die
Ladenpreise können abweichen!!

7
69,95

Mandala GmbH, Helmstedter Straße 6, 38102 Braunschweig
Tel. 0531-22075-20, Fax 0531-22075-46, HTTP://www.welfen-netz.com

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gern zusenden. Die angegebenen
Verpackungskosten, Versandkosten Inland: CDs und Software: Vorklasse 10,- DM; Nachnahme 15,- DM; ab 200,- DM Warenwert Software 0,- DM! Kein Versand ins Ausland!
Hardware und Elektronik: Sendungen nach Aufward.

Support

Unter dem Stichwort „Support“ geben wir ständig neue Tips & Tricks und Hilfestellungen zu aktuellen Problemen. Diese „Fragen und Antworten“ stammen direkt von den Herstellern und stellen die häufigsten Probleme, die bei der jeweiligen Hotline zur Sprache kommen, dar. In diesem Monat hilft Ihnen die Bomico-Hotline weiter.



▼ Mech Warrior 2 (DOS)

Nach dem Starten des Spiels erscheint links oben nur der Cursor, nichts weiter passiert. Mech Warrior 2 benötigt einen VESA-Treiber, der unbedingt vor dem Starten des Programms geladen sein muß. Dies kann man auch automatisch in der AUTO-EXEC.BAT veranlassen. Normalerweise wird bei einer Grafikkarte auch gleich ein solcher Treiber mitgeliefert, entweder bereits installiert oder auf Diskette. Es gibt aber auch Universal-Treiber wie z. B. UNIVBE, mit dem wir sehr gute Erfahrungen gemacht haben.

▼ Mech Warrior 2 (Win 95)

Ich besitze eine Diamond Edge 3D, und beim Starten des Spiels lande ich wieder auf dem Win 95-Desktop.

Der ältere Treiber der Karte ist angeblich nicht Direct-Draw-kompatibel, und daher kann das Spiel auch nicht laufen. Sie müssen sich einfach nur den neuesten Treiber von Diamond besorgen, dann sollte es funktionieren.

▼ WarCraft 2

Der Button „Spiel starten“ im Netzwerk-Modus kann nicht angeklickt und somit auch kein Netzwerk-Spiel gestartet werden.

Jeder Spieler hat neben seinem Namen ein rotes Kästchen, das muß angeklickt werden, damit ein Häkchen erscheint. Erst wenn alle Mitspieler ihr Häkchen gesetzt haben, kann der Spielleiter das Spiel starten.

▼ Worms

Ich bekomme während des Spiels keine Soundeffekte, obwohl die CD-Musik ohne Probleme läuft.

Entfernen Sie den EMM386.EXE aus der CONFIG.SYS.

Im Installationsprogramm erscheinen lauter lachende Gesichter, und nichts geht mehr. Wir haben für dieses eigenartige Phänomen einen Patch, den man sich von unserer Mailbox oder Homepage downloaden kann.

▼ Die Fugger 2

Das Programm läßt sich zwar installieren, startet aber nicht.

Das Spiel ist ein DOS-Programm, das Windows 95 beim Starten veranlaßt, in den DOS-Modus zu wechseln. Hier werden allerdings alle DOS-Treiber (Sound, VESA, Maus und CD-ROM) benötigt. Auch das Sound-Setup sollte im DOS-Modus nochmals ausgeführt werden.

▼ Worms Reinforcements

Beim Starten von Worms erscheint nach erfolgreicher Installation des Erweiterungs-Sets die Meldung „F01:DATA\WORMS.SFX does not exist“.

Reinforcements sollte man nach Möglichkeit in ein anderes Verzeichnis und nicht in das Original-Worms-Verzeichnis installieren. Man kann aber auch einfach nach dem Installieren die Datei WORMS.EXE löschen, dann sollte es auch laufen.

▼ Pitfall (Win 95)

Beim Starten des Programms erscheint die Fehlermeldung, daß Pitfall von CD gespielt werden muß, obwohl die CD eingelegt ist.

- 1) Im Geräte-Manager im System-Ordner überprüfen, ob der Laufwerks-Buchstabe beim CD-ROM mit dem tatsächlichen Buchstaben übereinstimmt.
- 2) Im CD-Player-Programm überprüfen, ob der Buchstabe ebenfalls mit dem tatsächlichen übereinstimmt.
- 3) Wenn Sie einen CD-Wechsler benutzen, muß die CD unbedingt im ersten Schacht liegen, und „Automatic Notification“ muß angeschaltet sein. Sie können diese Option im Geräte-Manager ausschalten.
- 4) Das CD-Laufwerk könnte noch von anderen Anwendungen benutzt werden. Bitte überprüfen Sie, ob der CD-Player, der Media Player oder andere Programme, die auf CD zugreifen, auf der Taskleiste liegen (oder in der Taskleiste angezeigt werden). Wenn dies der Fall sein sollte, alle Anwendungen schließen.

▼ SimCity 2000 (DOS)

Beim Starten des Programms erscheint die Meldung „no VESA compatible Card found“. SimCity 2000 benötigt ebenfalls einen geladenen Vesa-Treiber. Sollten Sie keinen parat haben, dann laden sie UNIVESA.COM im „SC2000\VESA“-Verzeichnis und starten danach das Programm.

Versand Service GmbH

PC/IBM-Disketten

DELTA V-3,5"
HUGO DT AN-3,5"
MASTER OF MAG C KOMPL. DT.
MEPH-ISTO ADVANTAGE 2300 FLO-PUNKTE) K D
MEPH-ISTO G DEON KOMPL. DT
MEPH-ISTO PC SCHACH-SCHULE KOMPL. DT
PER OXYD KOMPL. DEUTSCH
SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH
STAR-ORD KOMPL. DEUTSCH
TOY STORY SCREENSAVER (BUE NA VISTA) 3,5"

CD-ROM-GAME

[illegible]

CD-ROM-GAMES

[illegible]

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.-DO. 9⁰⁰-18⁰⁰, FR. 9⁰⁰-17⁰⁰

Leder in KASSEL Leder in AUGSBURG

Laden in KASSEL Laden in AUGSBURG

Fünffensterstraße 9 **Karolinenstraße/Ecke Karlstraße**

Mo.-Fr. 9⁰⁰-10⁰⁰ Sa. 10⁰⁰-11⁰⁰ Ubr. \$ = 200, 1000 Ubr. -

Mo. 9⁰⁰-10⁰⁰ AM Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ AM

ODIN Versand in Österreich

Tel. 027 63/20 47 • Fax 027 63/20 31

Hauptstraße 5 Mo. - Fr. 9.00-17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

A-3161 SL Vert/Gelsen

CD-ROM-GAMES

[illegible]

CD-ROM-GAMES

[illegible]

CD-ROM-MULTIMEDIA

[illegible]

PC-Soundkarten / Zubehör

[illegible]

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

Mystic Computer Parts

M.Kamp & T.Limbürg EDV-Handels-GbR

Top Hardware zu Top Preisen

Mainboards	
Shuttle DX4 PCI	189,-
Graphic 586ATE/P	289,-
ASUS P55T N	299,-
ASUS P55T P	304,-

EIDE Festplatten		
WD AC2850	850 MB	334,-
WD AC2100	1 000 MB	384,-
WD AC31200	1 200 MB	365,-
WD AC31600	1 600 MB	458,-
Seagateplatten		
Conner CFS1621A	1 625 MB	445,-
Maxtor 71625A	1 620 MB	458,-
Maxtor 72004A	2 064 MB	525,-

Maxtor 7200RA	2004 MB	329,-
SCSI Festplatten		
Quantum Capella	2216 MB 8,5 ms	965,-
Quantum Atlas	4300 MB 8	1799,-
Conner CFP2105S	2147 MB 8,5 ms	905,-
Conner CFP4207S	4294 MB 9 ms	1572,-
Furitsu M2932SA	2170 MB 10 ms	1054,-
Furitsu M2934SA	4350 MB 9 ms	1599,-

Controller	
EIDE VLB mit FIFO VLB 2SPG EIDE	39,-
EIDE VLB mit BIOS VLB 2SPG FIFO BIOS	85,-
SCSI Controller	
Adaptec 2920 PCI KITS SCSI-2 PCI	271,-
Adaptec 2940 PCI KITS SCSI-2 PCI	366,-
ASUS SC 200 PCI SCSI-2 PCI	149,-

CPU's		
Pentium 75		199,-
Pentium 90		229,-
Pentium 100		259,-
Pentium 120		349,-
Pentium 133		409,-
Pentium 150		659,-
Pentium 166		899,-
Pentium 200		1249,-
Speichermodule		
4 MB PS/2	70 ns	95,-
8 MB PS/2	70 ns	129,-
16 MB PS/2	70 ns	259,-
4 MB EDO-RAM	70 ns	74,-
8 MB EDO-RAM	60 ns	149,-
16 MB EDO-RAM	60 ns	209,-

Gratifikation		
Diamond Stealth 64Video	2 MB DRAM	184,-
Diamond Stealth 64Video	2 MB VRAM	199,-
Diamond Stealth 64Video	4 MB VRAM	187,-
ELSA WINNER 1000 TRIO	2 MB DRAM	179,-
ELSA WINNER 2000 AVI	2 MB VRAM	399,-
ELSA WINNER 2000 AVI	4 MB VRAM	599,-
Matrox Millennium	2 MB VRAM	579,-
Matrox Millennium	4 MB VRAM	829,-
2 MB VRAM	100 Matrox	317,-
4 MB VRAM	100 Matrox	379,-
6 MB VRAM	100 Matrox	429,-
ELSA Victory 3D	2 MB EDO RAM	462,-
ELSA Victory 3D	4 MB EDO RAM	602,-
weitere 3D Karten a.A.		

Soundkarten		
Terratec Gold 16 SE		149,-
Terratec Maestro 16/96 SE		239,-
Terratec Maestro 16/96		269,-
Terratec Maestro 32/96 SE		379,-
Terratec Maestro 32/96	4 MB Wavetable	469,-
Mini Wavesystem	1 MB Wavetable	149,-
Wave System Pro	4 MB Wavetable	244,-
SoundBlaster 16 PNP		144,-
SoundBlaster 32 PNP		214,-

CD-ROM	
6-fach Speed	ab 125,-
8-fach Speed	ab 184,-
SCSI nur auf Anfrage	a.A.

Drucker-Tintenstahler	
EPSON Stylus Color II/Farbe 3600DPI	599,-
EPSON Stylus Color II/Farbe 7200DPI	765,-
HP Deskjet 800	629,-
HP Deskjet 660C	667,-
HP Deskjet 850C	887,-
CANNON BJC4100	579,-

Laserdrucker	
HP LaserJet III	959,-
EPSON EPL-5200	1479,-
EPSON EPL-5200+	1729,-
EPSON EPL-9000	3050,-

Netzwerkkomponenten	
NE2000 komp. Adapter BNC	43,-
NE2000 komp. Adapter Combo	68,-
NE2000 komp. Adapter PCI, Combo	119,-
SMC File-16 Ultra Combo	119,-
SMC EtherPower PCI 9432BT PCI	159,-
Endwiderstand RG-58	5,-

Preise und Produktpalette werden stets aktualisiert! Nachfragen lohnt sich!

Backup-Medien	
Syquest EZ 135 MB	334,-
Syquest EZ 135 MB	433,-
SCSI-extern	
IOmega ZIP-Drive	359,-
SCSI/IDE, extern	
IOmega Streamer T800	209,-
400/800 MB intern	
IOmega Streamer T800	289,-
400/200 MB extern	
Syquest 135 MB Medium	37,-
IOmega ZIP 100 MB Medium	31,-
IOmega Streamer-Band	45,-

MPEG Karte	
Teratec CinemaMatrix MPEG-Decoder	545,-

CD-ROM-Brenner		
Yamaha intern	2x schreiben 4x lesen	989,-
Sony intern	2x schreiben 4x lesen	1229,-
Sony extern	4x schreiben, 4x lesen	1759,-
Mitsumi extern	bis 2GB	2099,-
CD-Rohling 74 min, 650 MB		14,-

Modems (mit BZT)	
Faxmodem 14,400 intern	94,-
Faxmodem 14,400 extern	109,-
Creatix 14,400 Voice + Fax extern	149,-
ELS Microlink 28,000 TQV extern	309,-
FritzCard 16 bit ISDN-Karte passiv	166,-

Preise sind freibleibend, inkl. MWST zzgl. Versandkosten	
Telefon	
0241 94601-0	
Mailbox	
0241 94601-50	
Fax	
0241 94601-60	
BTX	
KAMPS#	

Geschäftszeiten:	
Mo.-Fr. 10-13 Uhr	
und von 14-19 Uhr	
Adresse:	
52070 Aachen	
Wilhelmstraße 77	

Online Spaß: Ganz ohne Computer!



Ausgezeichnet: 2x Das Goldene Telefon
für Unterhaltung von Connect und TeleTalk

Dein Telefon wird zum Joystick. Sieh' echte Menschen mit Deinen Ohren. Spaß haben mit verrückten und interessanten Menschen in einer fantastischen virtuellen Welt. Neu: www.audioland.de

Audioland Voice Online

STARBASE 49®

01 90 - 33 77 66*

01 90 - 33 77 33*

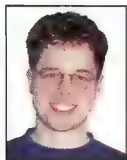
SERVICE HOTLINE: 0 40 - 65 68 03 10

Werktags 10 - 17 Uhr, oder im System: *110# wählen



<p>Lutz Althoff Computerspiele Marken Briefle 38 34497 Kerboch</p>		<p>E-Mail: Althoff.Comp.r-TOnline.de</p>	
<p>BTX: Althoff# TEL : 05631-913191 FAX : 05631-913192</p>		<p>Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton</p>	
PC - Spiele CD - Rom:			
Affinity	H 69,99	Altaeth 1	D 84,99
AH 04 Longbow	D 78,99	Eric Pinball	H 29,99
Akali Pandora*	D 74,99	Evacuation	D 71,99
Amant Empires	D 78,99	F1 Grand Prix 2	E 79,99
And of Dvorn	D 71,99	F1 Grand Prix 2	D 94,99
ATP Adv tact Fighter	D 79,99	F1 Manager 96	D 69,99
Arms Feat*	D 69,99	Fantasy General	D 89,99
Bad Mojo	D 78,99	Fast Attack	D 64,99
Baphomet Fluch*	D 69,99	Geatheads	D 52,99
Battle Race	H 68,99	Gender Wars	E 69,99
Big Red Racing	D 72,99	Gene Machine*	D 64,99
Bluford	D 49,99	Golden Gate Killer*	E 69,99
Calvalation 2	D 77,99	Hexen Mission CD	E 34,99
Civil War General	D 81,99	Huge 3	D 72,99
Command & Conquer	D 79,99	Ind. Car Racing 2	D 69,99
C-Compu Missions	D 29,99	Jazz Like Rabbit	D 32,99
Command-Quicker 2 D 87,99		Karma	D 69,99
Conquest 1 new World D 84,99		Kung-fu of Magic	D 69,99
Cronicles of a Sword	D 78,99	Lands of Lore 2*	D 84,99
Crusader - no regret*	D 64,99	Lighthouse*	D 88,99
Cyber Judas*	E 78,99	Mad T. 2*	D 69,99
Cyber 2	D 72,99	Mad	D 69,99
Cybermage Darkl Aw	D 69,99	Marlini Racing	D 25,99
Cyberstorm	D 81,99	Mechwarrior 2 Sp Ed	D 79,99
Daggerfall*	D 89,99	Monopoli	D 59,99
Darkkeep*	D 69,99	MontyPit sQu ft Grad E	D 77,99
Der Produzent*	D 74,99	Mortimer	E 64,99
Descent 2	H 84,99	Moto X2*	H 76,99
Die Fauger 2	D 78,99	My Special Edition 2	D 67,99
Dar Schlüß der Ardenen*	D 69,99	NBA Live 96	D 79,99
Dar Schlüß der Ardenen*	D 69,99	Need for Speed Spec	D 79,99
Die Spieler 2	D 69,99	Normality	D 71,99
Discworld	D 76,99	Olympic Games	H 64,99
DS43 Schatten aRiva*	D 39,99	Olympic Soccer	H 64,99
Dungeon Keeper*	D 72,99	One must fall	H 29,99
Earthling: Skyforce	D 81,99	Organic Art	D 59,99
Earthw. Jim - Win95	D 66,99	Panzer General 2	H 47,99
Earthworm Jim 1-2	D 66,99	Pole Position	D 84,99
Electr Ann Classics	E 29,99	Police Quest SWAT	H 76,99
Endless War	E 29,99	Quake*	E 75,99
Endless War	E 29,99	Rayman	D 49,99
Endless War	E 29,99	Rebel Assault 2	D 79,99

Unsere Produktpalette wird ständig aktualisiert.



Liebe Tips & Tricks-Leser,

lösen wir in der letzten Ausgabe für Sie die Menschen-Missionen des Warcraft 2 Expansion Sets, so haben wir uns diesmal der noch schwierigeren Ork-Missionen angenommen. Auch in diesem Heft bieten wir Ihnen Megascreeenshots der Karten und eine ausführliche Beschreibung der taktischen Vorgehensweise. So sollten die orkischen Horden ebenfalls ohne größere Probleme zum Sieg über die Menschen geführt werden können.

In das abgefahrte 360-Grad-Adventure Normality haben die Programmierer so manche harte Rätselnuß eingebaut. Verzweifelte sollten daher einen Blick auf die nächsten Seiten werfen, wo wir das Dark-Future-Abenteuer komplett gelöst haben.

Allen begeisterten Quake-Spielern helfen wir mit den nicht leicht zu findenden Secrets und den gängigsten Cheat-Codes ab Seite 659. Komplett mit Screenshots zu jedem Geheimnis sollte es Ihnen möglich sein, alle versteckten Bonusgegenstände zu bekommen und die verborgenen Räume aufzusuchen.

Eine grundlegende Einführung zu dem komplizierten Afterlife gibt Ihnen Petra Mauwöder, damit auch Ihre Himmel und Höllen gut gelingen.

Bis zur nächsten Ausgabe

Simon Schmid

Normality

Komplettlösung Seite 646

WarCraft 2 Expansion Set

Komplettlösung orkische Horden . . . Seite 650

Quake

Geheimnisse der Sharewareversion . . Seite 659

Afterlife

Tips für Einsteiger Seite 663

Kurztips Seite 645

- FIFA Soccer '96
- Abuse
- Descent 2
- Deathkeep
- Pole-Position
- Elisabeth I.
- Terminator Future Shock

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Magazin-Tips bestellen:
 St. HELP-Sammelordner „PC Games“ je 10,- DM _____

Gesamt _____ DM
 zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM _____

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM

- ☐ bar (Geld liegt bei)
☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

CompuTec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name _____

Straße _____

PLZ Wohnort _____

Datum/Unterschrift _____

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus der PC GAMES
- für die wichtigsten 288 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

Komplettlösung

Normality

Normality zeichnet sich nicht nur durch eine wegweisen-
de Grafiktechnik, sondern auch durch knifflige Puzzles
und Rätsel aus. Der folgende Lösungsweg führt Sie durch
das abgedrehte Abenteuer und erläutert alle schwierigen
Abschnitte.



1. In Kents Wohnung

Im Sofa: seltsame Apparatur und Geld
Untersuchen Sie das Sofa, um das **Geld** und die **seltsame Apparatur** zu finden. Heben Sie diese beiden Gegenstände vom Boden auf.

Heben Sie das Kopfkissen vom Bett auf. Dadurch wird die **Fernbedienung** sichtbar. Sammeln Sie diese ein. Heben Sie das **Flugblatt** vom Boden auf und untersuchen Sie es. Untersuchen Sie die **Notiz**, die Sie von Anfang an bei sich tragen.

In der Kommode befindet sich ein T-Shirt
Nehmen Sie das **T-Shirt** aus der Kommode und ziehen Sie es an (auf Kents Foto im Inventory anwenden). Gehen Sie in die Küche und nehmen Sie die **Konservendose**, den **hölzernen Vogel** und den **Farbeimer**.

Gehen Sie weiter in das Badezimmer und nehmen Sie die **Harpune** aus der Badewanne.

Der hölzerne Vogel lenkt die Wache ab
Kehren Sie ins Wohnzimmer zurück und benutzen Sie den **hölzernen Vogel** mit der **Fernbedienung**. Dadurch schaltet sich der Fernseher nicht mehr selbst aus. Gehen Sie nun zum Fenster und benutzen Sie es. Wenden Sie ein zweites Mal die Funktion Benutzen an, um hinauszusteigen.

2. Im Aufzug des Fensterputzers

Sprechen Sie mit Dai. Er will eine **Tasse Kaffee**. Benutzen Sie das Fenster, um in die Wohnung zurückzukehren.

3. In Kents Wohnung

So kocht man also Kaffee...
Gehen Sie in die Küche. Benutzen Sie den **Wasserkessel**, um ihn zum Kochen zu bringen.

Benutzen Sie den **Wasserkessel** mit der **Tasse**. Untersuchen Sie die **Tasse**. Benutzen Sie den **Farbeimer** mit der **Tasse**. Untersuchen Sie die **Tasse** noch einmal. Nehmen Sie die **Tasse**. Klettern Sie zurück in den Fensterputzer-Aufzug. Geben Sie Dai die **Tasse**.

4. Die Plush-Rest-Möbelfabrik

Die Eingangshalle führt schließlich zum Gästezimmer
Benutzen Sie die Tür, um sie zu öffnen. Sprechen Sie mit der Empfangsdame in der Eingangshalle. Sie gibt Ihnen die Erlaubnis, durch die Tür am Ende der Halle zu gehen. Tun Sie das. Drehen Sie sich nach rechts, und betreten Sie das Gästezimmer.

Benutzen Sie den Getränkeautomaten, um an den **Plastikbecher** mit Wasser zu kommen. Benutzen Sie die Kaffeemaschine (die eigenartige Skulptur). Ein **Becher Kaffee** wird erscheinen. Heben Sie den **Kaffeebecher** vom Boden auf.

Tiddler muß ausführlich befragt werden
Nach der Zwischenszene müssen Sie mit Tiddler reden. Sprechen Sie dabei alle Themen an, die zur Auswahl stehen.

Geheimgang in der Toilette

Um an das **Gerümpel** im Glaskasten zu kommen, gehen Sie in die Toilette und besteigen die Kloschüssel. Benutzen Sie das Lüftungsgitter an der Decke. Sie werden sich in den Lüftungsschächten wiederfinden.

Im Labyrinth: nicht den Gürtel vergessen

In diesem kleinen Labyrinth werden Sie das Lüftungsgitter über dem Glaskasten schnell ausfindig machen. Gehen Sie auf die Öffnung zu und nehmen Sie das **Gerümpel** (im Spiel "Schutt" genannt). Bevor Sie die Lüftungsschächte verlassen, nehmen Sie noch den **Gürtel** auf, der in einem der Gänge liegt.

Müll-Ingenieur sammelt das Gerümpel ein

Verlassen Sie den Schacht durch die Toilette und legen Sie das **Gerümpel** auf das freie Bett neben dem Möbeltester. Der Müll-Ingenieur wird kommen und es einsammeln.

Das Bett wird repariert

Nehmen Sie den **Stromsender** aus Tiddlers Büro, ebenso den **Stromempfänger**. Benutzen Sie den **Stromsender** mit der **Batterie**. Benutzen Sie **Stromempfänger** mit dem losen Kabel am unbenutzten Bett. Das Bett ist jetzt wieder funktionsfähig.

Förderbänder als Beförderungsmittel

Legen Sie das restliche **Gerümpel** auf das Bett. Der Müll-Ingenieur erlebt diesmal eine kleine Überraschung...

Gehen Sie anschließend in den Raum mit den drei Fließbändern. Benutzen Sie dort den Stromschalter, um die Zerkleinerungsmaschinen auszuschalten. Benutzen Sie eines der Förderbänder, um auf die Halde zu gelangen.

Heather entpuppt sich als Verbündete

5. Die Begegnung mit den Rebellen
Sprechen Sie mit Heather. Sie bekommen Ihre beiden nächsten Aufgaben: das **Videoband** von Brian in die TV-Station zu schmuggeln und die Skulptur im MINT-Einkaufszentrum einzuführen. Gehen Sie zurück zur Bushaltestelle, auf dem Stadtplan finden Sie jetzt zwei neue Locations vor.

Der Wachmann mag keine Ratten

6. Brians Videoband
Fahren Sie zur TV-Station. Ein Wachmann hält Sie vom Betreten des Gebäudes ab. Sprechen Sie mit ihm - Sie werden aus dem Gespräch heraushören, daß er sich vor Ratten fürchtet. Fahren Sie zurück in Ihr Appartement. Zerschlagen Sie dort das Fenster der Waschmaschine mit der **Harpune**.

Rattenfänger Kent

Fangen Sie die **Ratte**, die sich in der Waschmaschine befindet, mit der kleinen **Schachtel**, die auf dem Mikrowellenherd steht.

Die Empfangsdame macht den Weg frei

Gehen Sie zurück zur TV-Station und benutzen Sie die **Ratte** mit dem Wachmann. Der Weg ist jetzt frei. Durchqueren Sie den ersten Raum und betreten Sie

das Büro auf der rechten Seite. Sprechen Sie dort mit der Empfangsdame in der linken Zimmerhälfte. Sie wird Ihnen gestatten, mit Mr. Johnson auf der anderen Seite des Raumes zu sprechen. Sprechen Sie mit Johnson. Er händigt Ihnen eine **Zugangs-karte** aus.

Die Zugangs-karte von Mr. Johnson öffnet den Sicherheitstrakt

Gehen Sie weiter zu den Sicherheitstüren. Benutzen Sie die **Zugangs-karte** mit der Tür zum Kontrollraum. Benutzen Ihre **Videokassette** mit Abspielgerät B. Betrachten Sie den Computerbildschirm. Sie sehen, daß ein Paßwort für den Zugang benötigt wird.

Das nächste Paßwort steht auf dem Namensschild

Im Büro links von der Haupthalle finden Sie einen Computingenieuer, der gerade an einem Gehäuse herumbastelt. Sprechen Sie mit ihm. Da das Paßwort sein zweiter Vorname ist, benötigen Sie sein Namensschild. Leider läßt er Sie nicht an das Schild heran.

Fahren Sie zurück in Ihr Appartement. Benutzen Sie die **Zugangs-karte** mit dem Bohnenmatsch an der Küchenwand.

Schmutziges T-Shirt ermöglicht Zutritt

Gehen Sie zurück zur TV-Station und benutzen Sie die verschmutzte **Zugangs-karte** mit dem T-Shirt des Computingenieuers. Er wird Ihnen das Hemd zuwerfen. Somit haben Sie das Paßwort.

Betreten Sie den Kontrollraum erneut und geben Sie das Paßwort in den Computer ein und starten Sie Brians **Videoband** mit dem Befehl "RUN VT B". Somit ist Ihre erste Aufgabe erfüllt.

7. Die Skulptur im Einkaufszentrum

Gesprüchiger Norm

Fahren Sie zum MINT-Einkaufszentrum. Der Norm 2782 wird Sie nicht an die Skulptur heranlassen. Sprechen Sie mit dem Norm. Klicken Sie alle Themen an.

Der Blinde möchte Bücher

Sprechen Sie mit dem Blinden vor dem Einkaufszentrum. Er erzählt Ihnen, daß sein Hund wie verrückt zu bellen beginnt, wenn er andere Hunde hört. Außerdem bietet er Ihnen eine Schachtel **Streichhölzer** im Austausch gegen **Bücher** an.

Diebstahl in der Möbelfabrik

Gehen Sie zurück zur Möbelfabrik. Im Umkleide-raum gibt es an der rechten Wand ein unverschlossenes Schließfach mit einem Stapel **Bücher**, die Sie aufnehmen müssen.

Benutzen Sie den **Gürtel** mit dem **Feuerlöscher** (im Raum mit den Förderbändern). Verlassen Sie die Fabrik und gehen Sie um das Gebäude herum. Dort finden Sie ein Faß mit **gelber Farbe**.

Benutzen Sie den **Feuerlöscher** mit dem **Farbfaß**.

Das Feuerstarter-Buch bleibt bei Kent

Gehen Sie zurück zum Einkaufszentrum und benutzen Sie die **Bücher** mit dem Blinden. Er händigt Ihnen die **Streichhölzer** aus. Das **Feuerstarter-Buch** behalten Sie aber im Inventory.

Gehen Sie in den „Thrifty Fifty“-Shop und nehmen Sie die **Heckenschere** von der Wand.

Benutzen Sie die **Heckenschere** mit dem **großen Flugzeug**, der von der Decke hängt.

Benutzen Sie mehrmals die **Hundepüppchen** mit den **kleinen Flugzeugen**. Eine Zwischeneinblendung zeigt, wie viele kleine Flugzeuge über die Diebstahlschranke fliegen.

Lautsprecher aus dem Supermarkt

Gehen Sie nach unten in den Lebensmittelmarkt („Cave of Domesticables“). Betrachten Sie die Nahrung und sprechen Sie mit Ray, dem Angestellten. Wenn das Licht erlischt, benutzen Sie die **Heckenschere** mit dem **Deckenlautsprecher**. Heben Sie den **Lautsprecher** auf.

Gehen Sie in den Plattenladen („Disco La La“) und machen Sie die Platte mit Klatschgeräuschen ausfindig. Nehmen Sie die **Klatsch-Platte**.

Benutzen Sie den **Lautsprecher** und die **Schallplatte**

GRUSELIG GÜNSTIG!

SOUNDKARTEN

Soundblaster AWE 32 PnP	349,-
Terrotec Maestro 32/16 SE	369,-
Terrotec Maestro 16/8 SE	229,-
BTC Mozart 16bit 58 kompatibel	79,-

GRAFIKKARTEN

Matrox Millennium 2MB VRAM	469,-
Elsa Winner 1000 Trio 2MB DRAM	195,-
Elsa Victory 3D 2MB VRAM	459,-
Diamond Stealth 3D 2000 2MB	219,-

FESTPLATTEN

Western Digital 1.2GB EIDE	359,-
Seagate ST51270A 1.2GB EIDE	335,-
Quantum Fireball 1.2GB EIDE	375,-
Quantum Siracra 1.7GB EIDE	379,-

CD-ROMS

TEAC CD-54E, 6x EIDE	285,-
Minispi FFA00, 4x EIDE	89,-
Minispi FFA00, 6x EIDE	209,-
Toshiba XM5522B, 6x EIDE	129,-

RAM

8MB PS/2 60ns o. Parity	105,-
16MB PS/2 60ns o. Parity	199,-
EDO 8MB PS/2 60ns o. Parity	100,-
EDO 16MB PS/2 60ns o. Parity	209,-
Intel Pentium 100MHz	249,-
Intel Pentium 133MHz	465,-
Intel Pentium 166MHz	889,-
Intel Pentium 200MHz	1.199,-

MAINBOARDS

Asus P55TP4N, P75-200, 430FX	285,-
Asus P5572P4, P75-200, 430HX	319,-
Gigabyte 5486A1, 486r	159,-
Gigabyte 586HX, P75-200, 430HX	279,-

ZUBEHÖR

Wingman Extreme	79,-
Gravis Analog Pro	45,-
Philips CD-Brenner SCSI 4xR/2xW	999,-
Lautsprecher Tysphon 120W	59,-

Zahlung per Vorkasse, Nachnahme oder Kreditkarte. Preise freibleibend inkl. MwSt. zzgl. Versand. Bestellannahme: Mo-Fr 10-12 Uhr u. 14-18.30 Uhr Sa 10-13 Uhr

ARIZONA
HARDWARE COMPONENTS MARC WEINER

Ortsteilstr. 4 - 73220 Kirchheim/Teck - Fon 0 70 23 / 73 14 13 - Fax 0 70 21 / 413 42

Der schnellste Weg
Monat für Monat
an eine
PC GAMES
zu kommen?



Hol Dir das Abo - Spar Dir Zeit,
Geld, Ärger! Einfach Abopost-
karte im Heft ausfüllen!

Klatschen lenkt den Wachmann ab

mit der Stereoanlage. Alle **Spielzeughunde** werden jetzt beginnen zu bellen, und auch der Hund des Blinden stimmt dabei mit ein. Norm 2782 verläßt daraufhin seinen Posten.

Das Kaufhaus explodiert

Gehen Sie zur Skulptur. Benutzen Sie die **Streichhölzer** mit dem **Feuerstarter-Buch**. Betrachten Sie das Feuer. Norm 2782 wird zurückkommen und das Feuer mit dem modifizierten Feuerlöscher bespritzen.

Der Bruder des Diktators muß befreit werden

Kent findet sich in einem absolut dunklen Raum wieder. Machen Sie Licht, indem Sie die **Streichhölzer** im Inventory mit Kents Fotografie benutzen. Es folgt eine Zwischensequenz mit der Explosion des Kaufhauses.

Sprechen Sie mit der Rebellengruppe. Man wird Ihnen erzählen, daß Sie jetzt Saul, den Bruder des Diktators Paul befreien müssen.

Fahren Sie zum „Normalen Vorposten“. Machen Sie den Gefangenen ausfindig und befreien Sie ihn.

Der Rezeptionist hat den Code für den Aufzug

8. Der Normale Vorposten

Sprechen Sie mit dem Norm an der Rezeption. Er wird Kent zum Labor weiterschicken, außerdem verrät er ihm einen **Zugangscode**. Geben Sie diesen Code am Lift auf der linken Seite ein. (1572) Sprechen Sie mit dem Wissenschaftler. Befreien Sie den Gefangenen, indem Sie die Fesseln mit der **Schere** durchschneiden. Heben Sie die **Glasscherbe** und den **Schraubenschlüssel** auf.

Beweisstücke müssen vernichtet werden

Gehen Sie in das nächste Labor, indem Sie die zerbrochene Fensterscheibe benutzen. Benutzen Sie das **Glas** mit den **Fingerabdrücken** auf dem **Feuerlöscher**.

Um den Rest der Beweisstücke zu vernichten, müssen Sie jetzt den **Zerkleinerer** im Labor reparieren. Benutzen Sie das zerbrochene Außenfenster, um auf das Bagerüst zu kommen.

Flucht per Flaschenzug

Nehmen Sie die **Leiter** an sich. Benutzen Sie den Flaschenzug, um den Normalen Vorposten zu verlassen.

Fahren Sie zur Möbelfabrik. Begeben Sie sich hinter die Fabrik zu dem großen Transportcontainer. Nehmen Sie das **große Zahnrad** aus der Pfütze.

Benutzen Sie die **Leiter** mit dem Container. Nehmen Sie das **kleine Zahnrad** aus der defekten Maschine.

Alle Beweise „zerkleinern“

Gehen Sie zurück zum Vorposten und benutzen Sie beide Zahnräder mit dem Seitenpanel des **Zerkleinerers**. Benutzen Sie alle Gegenstände, die auf Kents Spur führen könnten, mit dem Zerkleinerer (alles, was sich im Labor aufheben läßt).

Den Gefangenen werden Sie los, indem Sie den röhrenförmigen Aufzug nach unten holen (der rote Knopf öffnet die Kapsel). Legen Sie den Gefangenen in die Kapsel und drücken Sie den Nachoben-Knopf.

Der Wissenschaftler weist Sie an, nach oben zu gehen und eine neue Versuchsperson zu holen.

Gehen Sie zurück zur Eingangshalle und sprechen Sie mit dem Norm an der Rezeption.

Springbrunnen verschluckt Rezeptionist

Schalten Sie den Springbrunnen an, indem Sie die **Bodenplatte hinter einer der Säulen** betreten. Sprechen Sie von der Bodenplatte aus mit dem Norm. Er wird sich für kurze Zeit verabschieden.

Untersuchen Sie den **Code**, den er auf seinem Schreibtisch liegen ließ. Benutzen Sie diesen mit dem anderen Lift. (1312)

Sprechen Sie in der oberen Etage mit dem Norm, bis er den Ort verläßt.

Drücken Sie den roten Knopf. Eine Geheimraum öffnet sich. Sehen Sie sich in diesem Raum um und

Kent wird verhaftet

untersuchen Sie alle Gegenstände. Die Tür hinter Ihnen wird sich wieder schließen. Untersuchen Sie Saul. Er verschwindet. Untersuchen Sie den Bildschirm. Saul erscheint erneut. Um die Tür zu öffnen, untersuchen Sie Saul.

Der Ausbruch

An diesem Punkt erscheint plötzlich Paul im Raum. Kent findet sich nach einer kurzen Zwischensequenz in einer Zelle wieder.

Jetzt wird es ein wenig kompliziert: in dieser ersten Zelle müssen Sie die Klapp-Pritsche benutzen. Sie wird dadurch zu Bruch gehen. Heben Sie den **Sender** und das **Bruchstück** vom Boden auf. Warten Sie danach, bis Sie in den Stimmungsfilter gesaugt werden.

Betrachten Sie im Filterraum das Schild, das Saul hochhält. Anschließend werden Sie in die nächste Zelle transportiert.

Alles mitnehmen

Zerbrechen Sie auch hier die Pritsche. Heben Sie alles auf, was Sie am Boden finden (**Bruchstück**, **Stofffetzen**). Benutzen Sie das Eßbesteck in der Freßluke, um den **Sender** aus der zerbrochenen Pritsche freizubekommen. Warten Sie, bis Sie erneut eingesaugt werden.

Betrachten Sie im Filterraum das Schild, das Saul hochhält. Anschließend werden Sie in die dritte Zelle transportiert.

Zerbrechen Sie die Bank mit dem **Bruchstück** aus der zweiten Zelle. Leider wird der Sender in der Pritsche bei dieser Aktion zerstört.

Nachricht für Saul

Schreiben Sie eine Nachricht für Saul auf den **Stofffetzen**. Benutzen Sie die **Soße** als Tinte.

Benutzen Sie das **Bruchstück** aus der ersten Zelle mit der **Notiz** und werfen Sie dieses Paket in die gegenüberliegende Zelle ODER zeigen Sie Saul die Nachricht im Stimmungsfilter.

Letzter Transmitter befindet sich in der Toilette

Wenn Sie das nächste Mal in den Stimmungsfilter gesogen werden, hält Saul Ihnen ein Schild mit einer Toilette hoch. Dies ist ein Hinweis auf das Versteck des letzten **Transmitters**.

Sabotieren Sie die Freßluke in der dritten Zelle mit der **Pritschenklammer**, die Sie in der Zelle davor gefunden haben. Das wird zur Folge haben, daß der Raum überflutet wird. Die Wache wird Kent nun aus seiner Zelle holen und ihn waschen.

Gehen Sie in die Toilette. Öffnen Sie den Deckel, dort finden Sie den **dritten Sender**. Gehen Sie zurück in die Zelle und warten Sie ab, bis Sie wieder eingesaugt werden. Sehen Sie zu, wie die Hölle losbricht.

9. Das Fernsehgeschäft

Bloke muß eingesperrt werden

Gehen Sie in das Fernsehgeschäft. Versuchen Sie, den **Mini-Fernseher** an sich zu reißen. Sprechen Sie mit Bloke. Fragen Sie nach einer Fernbedienung. Wenn er den Raum verläßt, gehen Sie hinter die Ladentheke und nehmen Sie die **Schlüssel** an sich.

Benutzen Sie die **Schlüssel** mit der Hintertür und sperren Sie Bloke auf diese Weise ein.

Über die Box in den Speicher

Benutzen Sie die Box, um in den Speicher zu gelangen. Nehmen Sie dort den **Hammer** auf.

Benutzen Sie den **Hammer** mit den Bodenlatten. Gehen Sie über die Latte, bis Sie durch ein Loch im Boden fallen.

Die Augen des Teddybären als Münzen

Nehmen Sie den hängenden **Teddybären**. Er fällt auf den Boden, dafür haben Sie den **Draht** im Inventory. Heben Sie den **Teddy** erneut auf. Sie sind nun im Besitz seiner **Augen**. Gehen Sie die Treppe nach unten und heben Sie den kurzen, **rosa-farbenen Draht** auf. Stecken Sie die **Augen** des Teddys in den Münzschlitz. Steigen Sie die Treppe hoch und drücken Sie den Start-Knopf. Gehen Sie nach un-

Der rosafarbene
Draht hilft beim
Schalt rätsel

ten und nehmen Sie die **Glühbirne**. Benutzen Sie den **langen Draht** mit den freigelegten Glühbirnen-Anschlüssen. Die Treppe hoch. Öffnen Sie den Schaltkasten. Benutzen Sie die Schaltplatte. Benutzen Sie den **rosafarbenen Draht**, um das Schalt-Rätsel zu lösen. Tippen Sie 1 2 3 und Enter auf dem Tastenfeld ein. Öffnen Sie den Kasten erneut. Benutzen Sie den langen Draht mit der Schalttafel.

10. Dais Befreiung

Gehen Sie zum Einkaufszentrum. In der Nähe der Skulptur finden Sie **zwei Plastikschläuche**, nehmen Sie diese an sich.

Die Harpune wird
noch einmal benötigt

Gehen Sie zurück zur Straße. Befestigen Sie einen Schlauch am Lüftungsgitter in der Hauswand (vor-ausgesetzt, Sie haben die Harpune aus Kents Wohnung bei sich). Bringen Sie das andere Ende an dem liegendebliebenen Lastwagen an.

Gehen Sie in Kents Wohnung. Befestigen Sie den zweiten Schlauch am Lüftungsgitter im Badezimmer. Das andere Ende stecken Sie in das Loch in der Badewanne. Jetzt können Sie Dai aus dem Lastwagen befreien.

11. Die Rakete

Kent muß eine
Rakete bauen

Im Versteck der Rebellen erzählt Heather Kent, welche Teile er zum Bau einer Rakete besorgen muß. Gehen Sie ins Einkaufszentrum.

Sammeln Sie die folgenden Gegenstände ein: den **Feuerwerkskörper**, das zerbrochene **Stück Holz**, das **Begrenzungsseil**. Gehen Sie weiter zum Container hinter der Möbelfabrik. Versuchen Sie, den **Kanister** aufzuheben.

Benutzen Sie den Kanister mit den **Streichhölzern**. Benutzen Sie das **Holz** mit den **Fässern**. Benutzen Sie das **Seil** mit dem Holz und den Fässern. Benutzen Sie das **Floß** mit dem Fluß. Benutzen Sie die **Gift-Kanister** mit dem **Floß**. Steigen Sie anschließend auf das **Floß** und benutzen Sie es.

12. Das Stadion

Im Dunkeln an den
Norms vorbeiz

Sprechen Sie mit Saul und Heather, die Ihnen Ihre letzte Aufgabe erklären. Nehmen Sie die **Schutzbrille** in der Nähe der Kisten. Schalten Sie das Licht aus, um an den Norms vorbeizukommen. Benutzen Sie den Spalt in der Wand, um an das Gitter zu kommen. Nehmen Sie die **Batterien** an sich. Benutzen Sie die **Batterien** mit der **Schutzbrille**.

Das Gitter mit der
Gitarre zertrümmern

Schlagen Sie das Gitter mit der **Gitarre** ein. Schlagen Sie alle verdächtig aussehenden Wände ein (es gibt drei davon, von denen eine nicht zerstört werden kann. Das ist der Geheimgang in die Labors). Nehmen Sie den **Stützbalken**, der sich hinter einer der Wände versteckt. Benutzen Sie den **Stützbalken** mit dem Schild in der Nähe der Wand, die sich nicht zerstören läßt. Das wird die Wand öffnen. Betreten Sie die Labors. Nehmen Sie das **Norm-Poster** von der Wand.

In einem Gerümpel-Haufen finden Sie eine **Feueraxt**. Zerhacken Sie mit dieser Axt die Kiste, die heruntergefallen ist, als Sie den Stützbalken entfernt haben. Nehmen den **Sicherheitsanzug** an sich.

Gehen Sie in den Raum mit der Mikrowelle und benutzen Sie den **Anzug** mit dem Gehirn. Benutzen Sie den **Stützbalken** mit dem Aufzug, um diesen zu öffnen. Benutzen Sie den Aufzug. Das war's! Der blaue Planet erstrahlt wieder im alten Glanz - bis zur nächsten Katastrophe.



Tel 0 61 42 / 5 96 90 • Fax 56 21 70

Afterlife	DA 75,90	Lemmings Paintball	DA 29,90
AH - 64 Longbow	DV 79,90	Mad TV 2	DV 64,90
Angel Devoid	DA 64,90	MAGI	DV 68,90
Anvil of the Dawn	DV 69,90	NBA Live 96	DV 76,90
Arcade America	DV 78,90	Normality	DV 71,90
ATF - Adv. Tact. Fighters	DV 78,90	Offensive	DV 78,90
Bad Day on Midway	DA 73,90	Olympic Games	DA 64,90
Bad Mojo	DV 73,90	Olympic Soccer	DA 67,90
Baldies	DA 64,90	PGA European Tour	DV 78,90
Battle Isle 3	DV 68,90	Phantasmagoria	DV 76,90
Big Red Racing	DV 69,90	Phantasmagoria 2	DV a.A.
Braindead 13	DV 63,90	Pole Position	DV 84,90
Chaos Overlords	DV 65,90	Quake	DA a.A.
Chronomaster	DA 69,90	Rebel Assault 2	DA 59,90
Civilization 2	DV 76,90	Rebel Assault 2	DV 79,90
Colony Wars	DV 68,90	Renegade 2	DV 57,90
Comix Zone	DV 49,90	Return Fire	DV 79,90
Command & Conquer	DV 79,90	Ripper	DV 77,90
Command & Conquer - Data	DV 24,90	Rise & Rule Anc. Empires	DV 79,90
Command & Conquer 2	DV 87,90	Schleichfahrt	DV 77,90
Congo	DA 65,90	Sensible World of Soccer	DV 59,90
Conquest of the New World	DV 79,90	Shellshock	DV 68,90
Cyberia 2	DV 68,90	Silent Hunter	DV 68,90
Cyrl Cyberpunk	DV 44,90	Silent Thunder	DA 79,90
D	DV 78,90	Space Hulk	DA 79,90
Defoon 5	DV 58,90	Speed Haste	DA 54,90
Der Planer 2	DV 64,90	Spud!	DV 67,90
Der Produzent	DV 78,90	Spycraft: The Great Game	DV 69,90
Descent 2	DV 79,90	Star Trek-A Final Unity	DV 69,90
Die Fugger 2	DV 74,90	Star Trek-Deep Space Nine	DA 67,90
Die Schl. um Gettysburg	DV 79,90	S.T.O.R.M	DV 77,90
Die Siedler 2	DV 67,90	Strike Base	DV 64,90
		Syndicate 2 - Wars	DV 78,90
Dungeon Keeper	DV 79,90	TFX 2000 Eurofighter	DV 79,90
Earthsiege 2	DA 74,90	The Darne was Loaded	DV 59,90
Earthworm Jim 1 + 2	DV 62,90	The Dig	DV 69,90
Elisabeth I.	DV 84,90	Thunderhawk 2	DV 68,90
Euro 96	DV 69,90	Top Gun - Fire at Will	DV 59,90
F1 Manager 96	DV 69,90	Total Mania	DV 74,90
Fantasy General	DV 67,90	Track Attack	DV 71,90
Fast Attack	DV 64,90	Tyrian	DA 68,90
Football Pro 96	DA 78,90	Urban Runner	DV 82,90
Formula 1 Grand Prix 2	DV 94,90	Virtual Fighter Remix	DA 74,90
Gabriel Knight 2	DV 82,90	Virtual Snooker	DA 77,90
Gender Wars	DV 69,90	Warcraft 2	DV 69,90
Gene Wars	DV 81,90	Warcraft 2 Data	DV 26,90
Hugo 3	DV 64,90	Wing Commander 4	DV 89,90
Humans 3	DA 44,90	Worms	DV 64,90
Judge Dredd	DA 84,90	Z	DV 68,90
Kingdom of Magic	DV 69,90	Zork Nemesis	DV 78,90

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 7,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachname plus DM 10,90 zzgl. Zahlkartengebühr. Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal DM 20! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten



J. Hartmann & P. Klinger GbR
An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim
Tel 06142 / 59690 • Fax 06142 / 562170



Komplettlösung Teil 2 - Die Orkischen Horden

Warcraft 2 Expansion Set

Sie schätzen außerordentliche Herausforderungen der echtzeit-strategischen Art? Genau das bietet das seit kurzem erhältliche WarCraft 2 Expansion Set. Mit pfiffigen Tricks und den Karten aller zwölf Levels liefert PC Games die passenden Hilfestellungen für all jene, die mit der Kampagne der Orcs so ihre Probleme haben...

Level 1: Schlächter von Shadowmoon

Auftrag:

- alle Todesritter und ihre Tempel zerstören
- GROM HELLScream muß überleben

Vom Ausgangspunkt in Richtung Westen marschieren, unterwegs alles töten, was sich Ihnen in den Weg stellt und die Verbündeten befreien. Nun nach Osten und etwas nach Norden, um das Katapult auszuschalten. Dann an den Bergen entlang nach Norden, wo wir die weißen Grunzer beseitigen und GROM HELLScream befreien. Weiter nach Norden, das Sägewerk aktivieren und die Axtstärke erhöhen. In der nord-westlichen Ecke befinden sich noch einige Verbündete, die nur schwach bewacht werden. Zusammen mit ihnen gehen wir nach Osten und an den Bergen entlang. Hier treffen wir auf eine beachtliche Gegenwehr. Setzen Sie die Geschwindigkeit nach unten, errichten Sie eine Verteidigungslinie, plazieren Sie den Todesritter in der zweiten Reihe und schicken Sie einen Grunzer vor, der die Gegner anlockt. Insgesamt sind fünf Trolle, fünf Grunzer und ein Oger in der Nähe. Setzen Sie Ihren Todesritter gezielt ein, damit Ihre Kämpfer nicht unnötig geschwächt werden. Nach erfolgreichem Kampf geht es nach Osten und dann direkt nach Norden zu

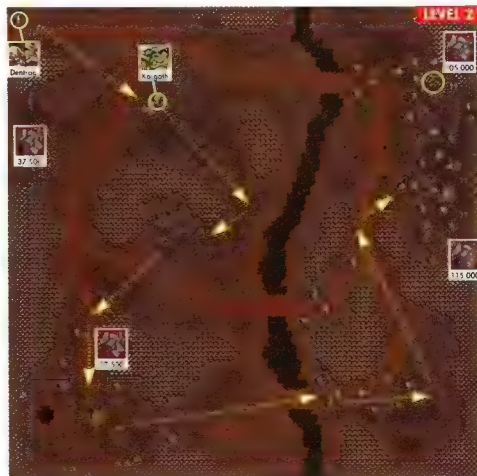
den Verbündeten. Die fünf Gegner im Süden lassen wir in Ruhe. Nach oben, die drei Oger anheuern und auf nach Westen, wo Sie von neun Skeletons und einem Todesritter erwartet werden. Da GROM HELLScream nicht sterben darf, halten wir ihn schön zurück, speichern ab und auf geht's. Die zwei Todesritter werden einige Ihrer Krieger töten; erledigen Sie diese Kreaturen, sobald sie wieder ihre Magie einsetzen können. Zerstören Sie alle Gebäude (den Tempel nicht vergessen!).

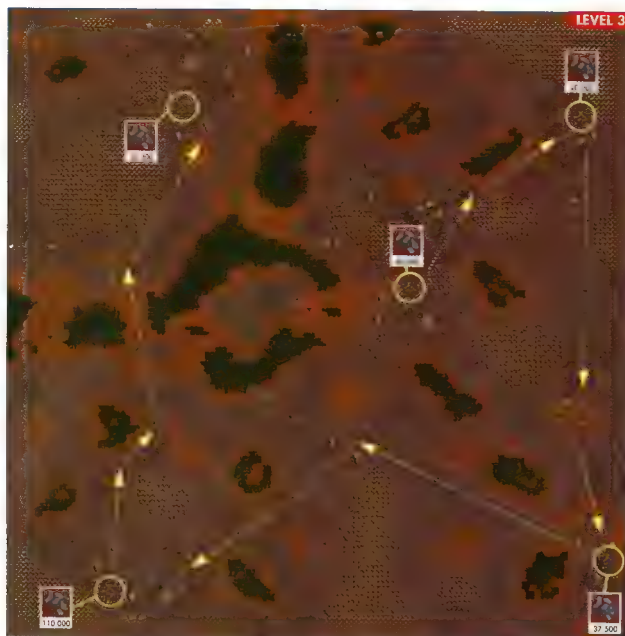
Level 2: Der Schädel des Gul'dan

Auftrag:

- Alle Thunderlords (violett) rekrutieren
- Bonechewers (türkis) zerstören
- Shattered Hand (weiß) retten
- Helden müssen überleben

Wir begeben uns in südöstliche Richtung zur Schmiede und holen KOR-GATH BLADEFIST ab. Nun weiter Richtung Karten-Mitte und leicht nach Westen zum Sägewerk. Die Trolle bleiben dort zur Sicherung. Dann zur süd-westlichen Ecke und das Lager übernehmen. Nach Osten und in der Nähe des Sägewerks mit einigen Türmen absichern. Am Ausgang unseres Lagers nach Norden hin einige Türme installieren. Überall gut gesichert? Einige Krieger bei den Türmen postieren? Gut, dann kann das große Gemetzel beginnen. Sollte das Gold wieder knapp werden - westlich des Lagers befindet sich noch eine Mine mit 37.500 Goldstücken. Der Gegner hat insgesamt 200.000 Goldstücke zur Verfügung. Sie können also NICHT in aller Ruhe abwarten, bis er nicht mehr angreifen kann - Sie müssen sofort handeln! Zunächst mit einer starken Armee und einigen Katapulten nach Osten marschieren und die Türme abfackeln. Die angreifenden Gegner sollten kein Problem für Ihre Mannschaft darstellen. Von der Süd-Ost-Ecke fallen wir nordwärts ein und arbeiten uns langsam nach oben vor.





Level 3: Thunderlord und Bonechewer

Auftrag:

- Thunderlord-Clan (violett) vernichten
- Bonechewers (türkis) vernichten

Wichtig zu Beginn: Keine Panik, auch wenn Sie von Feinden geradezu umzingelt sind. Mit folgenden Sofortmaßnahmen „überleben“ Sie die ersten Minuten dieser Mission: Schnell Gold beschaffen, Bäume unten rechts abholzen lassen, Sägewerk bauen, Türme aufrüsten, Kaserne errichten und die Stadt nach Nord-Osten erweitern. Speichern Sie währenddessen ruhig öfters ab - für den Fall, daß der Gegner zu weit vordringen sollte. Erschaffen Sie sich eine erstklassige Armee, um die Angriffe von Westen und Süden erfolgreich abzuwehren; Türme sind dabei eine Selbstverständlichkeit. Wandern Sie mit einer Truppe nach Nord-Osten zur Mine, vernichten Sie die anwesenden Gegner und sichern Sie die Mine nach Westen ab, da von dort Angreifer auftauchen (später auch Arbeiter der Konkurrenz). Als nächstes Ziel werden die „Türkisen“ in der süd-östlichen Ecke angegriffen, wo sich ebenfalls eine Mine befindet. Jetzt geht's mit den Streitkräften nach Süd-Westen: Überraschen Sie die Gegner in ihrem Lager und machen Sie es dem Erdboden gleich. Danach in Richtung Norden marschieren und den violetten Stamm eliminieren.

MACHT EINSAM.

Seitdem Ulf diese Knoblauchkur machte, waren die meisten Verbindungen abgebrochen.

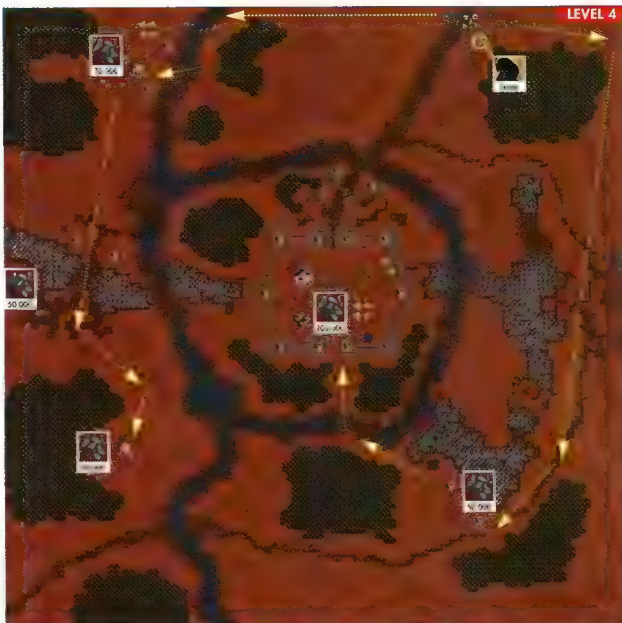


Level 4: Durchgang zur Finsternis

Auftrag:

- Menschen besiegen
- Teron muß überleben

Achtung: Der immens wichtige Zeppelin wird direkt angegriffen. Manövrieren Sie ihn ein wenig nach Osten und begeben Sie sich mit der ganzen Truppe nach Westen in seine Nähe. Wir greifen so schnell wie möglich mit unseren Katapulten die Türme der türkisen Gegner an. Die Katapulte werden vom Fußvolk möglichst gut abgeschirmt. Sobald die Türme zerstört sind, greifen wir die restlichen Gegner an. Auf diese Weise verhindern Sie, daß von Ihren Feinden zusätzliches Gold abgebaut wird. Vernichten Sie das Lager vollständig. Bauen Sie nun sofort eine eigene Stadt auf, die Sie nach Süden mit einer Reihe Türme abschirmen. Der Feind greift von Süden und Osten an, und zwar ziemlich schnell, was heißen soll: Errichten Sie genügend Türme, da Sie sonst vor allem gegen die Paladine keine Chance haben. Haben Sie die schweren Angriffe überstanden, schicken Sie einen Trupp nach Süden, zerstören die Türme, sichern die westlich gelegene Mine und greifen die violetten Gegner an. Nun mit einem Trupp Peons (bewacht von einigen Todesrittern, Trolls bzw. Grunzern) zurück zum Startpunkt und von dort aus nach Süden, wo sich eine Mine (50.000 Gold) befindet. Dort bauen wir eine kleine, aber gut befestigte Stadt. Jetzt greifen wir von unserem Hauptlager aus die „Blauen“ in der Mitte an. Sollten Sie mittlerweile in Ihrem süd-östlichen Lager genügend Krieger besitzen, können Sie auch noch von Süden her die Menschen attackieren.



Norden und Osten ist ein großer Schritt getan. Nun geht es von beiden Seiten auf in die nord-östliche Ecke, wo sich unser Drachenhorst sowie unsere kleinen Flattermänner aufhalten. Auf dem Weg dorthin werden Sie noch in einige kleine Kämpfe verwickelt. Der Drachenhorst wird von Paladinen bewacht, die sich allerdings relativ rasch ausschalten lassen. Sobald alle Drachen von Ihnen übernommen wurden und der Drachenhorst aktiviert ist, ist die Mission abgeschlossen.

Level 5: Drachen von Blackrock Spire

Auftrag:

- So viele Drachen wie möglich fangen
- Den Drachenhorst hoch in den Bergen übernehmen

Der Anfang dieser Mission ist ziemlich haarig: Sie brauchen eine sehr umfangreiche Verteidigung, da Ihre Untertanen von Norden und Osten angegriffen werden. Bauen Sie einige Wachtürme und befestigen Sie die Siedlung. Sobald Sie über ein entsprechendes Heer verfügen, greifen Sie den Gegner im Norden an, der dort nur mit wenigen Krieger eine Mine bewacht. Mit Katapulten werden die Türme eingerissen. Nach erfolgreicher Schlacht bauen wir ein Lager auf. Produzieren Sie eine möglichst große Armee, da im Osten das Lager der Menschen von mehreren Rittern bewacht wird. Der Angriff ist nicht einfach, aber notwendig. Vom zweiten Lager bei der Mine aus bereiten wir unseren Angriff gegen den Gegner in der nord-westlichen Ecke vor. In diesem Level befinden sich ungemein viele Wachtürme der Humans, die immer von einer kleinen, aber kräftigen Truppe gesichert werden. Daher sollten Sie immer sehr vorsichtig vorrücken. Greifen Sie die Stadt im Norden an, damit Sie Ruhe von den Greifs haben. Nach schweren Kämpfen im



Level 6: New Stormwind

Auftrag:

- Alles zerstören
- Teron muß überleben

Auch in diesem Fall bekommen Sie bereits zu Beginn Besuche von ungebetenen Gästen. Bauen Sie deshalb an den westlichen und nord-westlichen Ausgängen eine solide Verteidigung zum Schutz vor lästigen Greifs auf. Stellen Sie außerdem genügend Todesritter bereit. Sobald Sie ein größeres Bataillon beisammen haben, dirigieren Sie Ihre Mannen durch den nördlichen Ausgang, plätten die Gegner und errichten bei der Mine ein zweites Lager. Der Gegner wird nun von Norden (über das kleine Flußbett) angreifen. Einige Türme, genügend Krieger und eine Reihe von Drachen sollten reichen, um den Gegner aufzuhalten. Nun kümmern wir uns um die Siedlung im Südwesten und entledigen uns der nervigen Greifs. Lassen Sie einigen Todesrittern Wirbelstürme auslösen. Das kleine Städtchen wird von einer kräftigen Drachenhorde niedergebrannt. Gelegentlich kommen von Norden noch einige Truppen, die wir sofort killen. Um das Lager im Nord-Westen anzugreifen, sammeln Sie zwei größere Kompanien vor den Toren dieser Stadt. Nun die Geschwindigkeit heruntersetzen, da wir von beiden Seiten - Süden UND Osten - die Stadt gleichzeitig angreifen. Die Kirche der Menschen wird von Paladinen bewacht, was noch eine letzte kleine Auseinandersetzung bedeutet.



BRECHBEUTELSCHNELL UND VÖLKERVERBINDEND.

Speed Rage. Das turbo-geile Action-Rennspiel für PC:

- Speed bis zum Abwinken
- Netzwerk-/Link-Option
(bis zu 16 Spieler ohne Geschwindigkeitsverlust!)
- irre 3D-Grafik
- 20 nicht-lineare Rennkurse
- Wüsten Buggy oder Power Boat
(vollgepackt mit fiesen Waffen)
- krachende Sounds von
Hardrock bis Techno
- 5 Spielmodi
- mit Zusatz-CD für sofortige Netzwerk-Action



PC CD-ROM
auch für Windows 95



Distributed by



Level 7: Die Gewässer von Azeroth

Auftrag:

- Fünf Häfen bauen
- Alle feindlichen Schiffe zerstören

Ihnen steht bei dieser Mission nicht sehr viel Gold zur Verfügung. Seien Sie also sparsam, damit Sie später auf der kleinen Insel ein Haupthaus errichten können. Installieren Sie zunächst einige Verteidigungslinien: Zwei Türme in nördlicher Richtung (Schutz vor tieffliegenden Greifs) und eine zweite Front nach Süden (vom Wald bis ans Ufer), da der Feind im Süden sein Lager hat und Ihnen einige Besuche abstatten wird. Bauen Sie wie immer einen Wachturm und einen Hof davor. Am Ufer sollten Sie verschiedene Arten von Türmen kombinieren: die Wachtürme kümmern sich um die Greifs, die Kanonentürme versenken Schiffe. Der Ausbau des Lagers dauert hier einige Zeit. Suchen Sie sich eine günstige Ölquelle (siehe Karte), die Sie mit Drachen und Zerstörern bewachen. Ein schwieriges Unterfangen ist die Besetzung der kleinen Insel. Tip: Todesritter können vom Ufer aus Wirbelstürme auslösen, die auf der Insel wüten. Mit einer Flotte vernichten Sie die Türme, bevor Ihre Landungsboote die Truppen auf der Insel absetzen. Währenddessen werden Sie ständig von Greifs, Bodentruppen und Schiffen attackiert. Nach erfolgreicher Eroberung der Insel errichten Sie ein Haupthaus und bauen das Gold ab. Mit einer größeren Armee stürmen Sie das Lager der Menschen im Süden und zerstören es. Schneiden Sie dem Gegner frühzeitig den Öl-Nachschub ab. Vernichten Sie seine Bohrinseln und bauen Sie eigene Bohrtürme (gut sichern!). Denken Sie dabei auch an die feindlichen U-Boote - ein Fall für die Luft-Flotte. Alle feindlichen Schiffe werden versenkt und die gegnerischen Häfen niedergebrannt.



stallieren einen Außenposten, der aus einem Haupthaus, einer Kaserne und einem Tempel der Todesritter bestehen sollte. In dieser Siedlung entsteht rasch eine mächtige Armee. Die Flotte greift den feindlichen Hafen an und macht alles nieder. Den Feind auszuhungern bringt hier nichts, da dieser auf stattliche 330.000 Goldstücke zurückgreifen kann. Wir bestücken unsere Fähr mit einer kräftigen Armee und fahren nach Nord-Osten, wo wir unsere Truppe an der westlichen Küste landen lassen. Wir werden versuchen, den Gegner von der Flanke anzugrei-

Level 8: Angriff auf Kul Tiras

Auftrag:

- Marine von Kul Tiras zerstören
- Siedlung von Kul Tiras (türkis) zerstören

Schicken Sie Ihre Flotte am südlichen Kartenrand nach Westen und versenken Sie alle gegnerischen Schiffe, damit die vollbeladenen Fähren nicht angegriffen werden. Beeilen Sie sich, da von Norden einige Schiffe und U-Boote auftauchen werden. Wir landen nun an der westlichen Küste, bauen in der Nähe der Mine (60.000) unser Haupthaus und ziehen die Kämpfer von der Küste weg, da hier feindliche Zerstörer auftauchen, die wir besser mit unseren Katapulten angreifen. Unsere Armee positionieren wir etwas weiter nördlich am Flußbett, da der Feind hier entlang muß. Achten Sie vor allem auf die herumfliegenden Greifs. Sichern Sie so bald wie möglich das Flußbett mit einigen Wachtürmen (grundsätzlich am südlichen Ufer). Ist das Lager gesichert, bauen wir einen Hafen. Mit den vorhandenen Schiffen schnappen wir uns das Ölfeld. Habt Sie einige Schiffe zur freien Verfügung, schicken Sie diese in Richtung Kartenmitte, wo sich weitere Ölfelder befinden und der Feind einen Bohrturm hat. Mit einer schlagkräftigen Truppe geht es auf nach Norden: Dort finden wir eine Mine (75.000 Gold), die wir in östlicher und westlicher Richtung mit Türmen sichern. Wir in-



fen, da der gen Süden stärker gesichert ist. An seiner östlichen Flanke stehen nur drei Türme und eine kleine Truppe, die sich leicht wegzuputzen läßt. Weiter nach Westen und alles nördern. Zusätzlich können Sie von Süden her eine zweite Angriffswelle starten.

Level 9: Das Grab des Sargerass

Auftrag:

■ Den Dämonen besiegen, der das Juwelzepter hält

In Level 9 sollten Sie sehr vorsichtig vorgehen, da Sie am Ende möglichst viele Kämpfer brauchen, aber keine zusätzlichen Einheiten erschaffen können. Sie entdecken zwar Verbündete, aber die Anzahl Ihrer Infanteristen ist äußerst knapp kalkuliert. Achten Sie besonders auf den Todesritter, der unter gar keinen Umständen um sein Leben kommen darf - häufiges Abspielen ist also unumgänglich. Wir begeben uns gen Osten und töten die Skeletons. Im Dorf, welches wir finden, halten sich zwei Soldaten, ein Ritter und vier Skeletons auf. Sobald wir die ersten Höfe sehen, geht es nach Norden, um von dort nach Süden vorzudringen. Diese Vorgehensweise hat den Vorteil, daß die Skeletons im Süden nicht direkt auf uns aufmerksam werden. Nach dem Kampf bauen wir eine Fähre und fahren in nördöstlicher Richtung zur besetzten Insel. Lassen Sie den Magier ruhig die Fähre angreifen, da Sie sofort nach seinem zweiten Angriff die Insel erobern und alle feindlichen Kreaturen töten. Setzen Sie für diesen Zweck die Geschwindigkeit nach unten, um Ihren Todesritter gezielter einsetzen zu können. Nach dem Kampf lernt der Todesritter sich zu Zaubersprüche, ohne die der Level nicht erfolgreich beendet werden kann. Nun schippern wir nach Norden an der östlichen Küste entlang und landen möglichst weit oben. Ein Oger wetzt nach Süden, aktiviert die Verbündeten und erhöht zweimal die Axtstärke. Nun mit der Fähre alle Kämpfer an die nord-westliche Küste verladen. Mit dem Todesritter töten wir die zwei Bogenschützen, lassen auf die Skeletons einen kurzen Feuerregen nieder und brennen den Turm ab. Nun noch die zwei Bogenschützen im Süden töten. Sobald unser Oger die Verbündeten aktiviert hat, mit allen sofort nach Osten rennen, da der westliche Turm feuert. Nun wird es heftig (auf jeden Fall abspeichern): Mit der Truppe müssen Sie an der etwas südlicher gelegenen Küste landen, die aber bewacht wird. Das läßt sich nur schaffen, wenn Alle Kämpfer am Strand eingetroffen sind. Sehr wichtig: Lassen Sie unbedingt Ihren Todesritter zunächst noch an der nördlichen Küste zurück. Landen Sie mit sechs Grunzern zuerst an der nördlichen Ecke der Küste. Bewegen Sie sich auf keinen Fall nach Westen! Halten Sie nun die Axtwerfer nach und platzieren Sie sie direkt unter den Grunzern. Nun die restlichen Kämpfer noch ein Stück darunter gestellt, so daß diese von Norden nach Süden eine Reihe bilden. Setzen Sie jetzt den Todesritter in die Fähre und warten Sie VOR der Küste, da der Palatin zuerst den Todesritter angreifen würde. Lassen Sie einen Kämpfer kurz nach Westen vorstoßen, und schon kommen die Gegner angerannt. Ein kurzer Schlagabtausch sollte ausreichen; fliehende Gegner dürfen auf keinen Fall verfolgt werden, da Ihre Mannen sonst in den Schußbereich des Turmes kommen. Ist der Palatin erledigt, schnell den Todesritter an Land bringen und sich eine kleine Armee von Unten erschaffen. Den Turm abfackeln und nördlich nach Westen marschieren, um die Skeletons zu vernichten. Danach vorsichtig nach Süden, die Skeletons ebenfalls töten und den Todesritter die Soldaten angreifen lassen, welche sofort zum Angriff übergehen werden. Diese drei Geschöpfe sollten aber kein Problem sein. Fackeln Sie nun die beiden Türme ab und aktivieren Sie die Schmiede sowie das Katapult, was sehr wichtig ist. Erhöhen Sie unbedingt Schildstärke und die Kampfkraft. 2.050 Gold-Einheiten sollten nach zur Verfügung stehen. Es gilt nun abzuwägen, ob die Kampf- oder die Katapultkraft erhöht wird. Die Erhöhung der Kampfkraft lohnt sich nur, wenn Ihnen mindestens sechs Grunzer und ein Oger gehören; ansonsten verbessert man vorzugsweise die Katapultstärke. Prinzipiell sollten Sie zu diesem Zeitpunkt mindestens sechs Grunzer, einen Oger, einen Todesritter, sieben Trolle und das Katapult befähigen, ansonsten wird es verdammt schwer. Sammeln Sie Ihre Truppe am kleinen runden Felsen und stellen Sie die Kämpfer in einer Reihe auf. Den Todesritter halten Sie schön zurück, da hier wieder ein tödlicher Palatin lauert. Schicken Sie nun wieder den Oger kurz nach Westen, bis er auf Feinde trifft. Sofort den Rückzug antreten und die Feinde in die aufgestellte Falle laufen lassen. Nach diesem Kampf vorsichtig gen Westen laufen und die Skeletons töten. Im Süden befinden

Bischoff & Partner
Tel.: 03 35/61 52 10 • Fax 03 35/61 52 90 • BTX: BISCHOFF*
Fürstenerwälder Straße 46 • 15234 Frankfurt /Oder

CD-ROM		CD-ROM		CD-ROM	
Ah 640 Longbow	DV 86 DM	Earlstage 2	DV 84 DM	Silent Thunder	DA 86 DM
AT-15 Fighter	DV 86 DM	Blasch	DV 96 DM	Star Trek - Deep Space Nine	DA 74 DM
Barbar Wars	DA 74 DM	F1 Manager 96	DV 81 DM	The Ripper	DV 81 DM
C & C Delta Deck	DV 30 DM	F1 GP 2	DV 109 DM	This Means War	DV 74 DM
Civilization 2	DV 80 DM	Fast Attack	DV 68 DM	Warcraft 2	DV 80 DM

Finanzierung von Komplettsystemen ab sofort möglich
Erfragen Sie die aktuellen Angebote!!

Command & Conquer	DV 95 DM	Free Fight	DA 68 DM	Warcraft 2 Mission	DV 30 DM
Conqueror A.D. 1086	DV 80 DM	Gehrig Knight 2	DV 86 DM	WC IV incl. T-Shirt	DV 99 DM
Conquest o.t. new World	DV 88 DM	Martina Racing	DV 80 DM	WC IV incl. T-Shirt	DV 86 DM
Crusader - No Remorse	DV 84 DM	Need for Speed	DV 84 DM	Thema Park	DV 34 DM
Cyberia 2	DV 84 DM	Rebel Assault 2	DV 93 DM	Wings	DV 34 DM
Cybernaga	DV 84 DM	Return Fire	DV 63 DM	Sem & Max	DV 41 DM
D.g. Schiedt i.d. Ardennen	DV 71 DM	Die Welt der Master Lu	DV 84 DM	Shadow Ace	DA 40 DM
Descent 2	DA 86 DM	Shellsack	DV 84 DM	Wing Commander 3	DV 39 DM
Die Siedler 2	DV 75 DM	Silent Hunter	DV 74 DM	Wallpops	DV 34 DM

Lieferung: Nachnahme 10,- DM + NV, Vorkasse 7,- (nur Eurocheck); Frei Haus 5,00 DM (nur Raum Frankfurt /Oder)
Preisänderungen vorbehalten - Preisliste kostenlos - Ladenpreise können abweichen

B + E Games Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt
Bestellannahme: Mo-Sa: 1300-2200 Uhr
Tel. 0177/24 75 910 Zentrale: 09721/189633
Tel. 0177/24 75 911 Fax: 09721/189633
T-Online: *B+E# Email: Bx.Games@T-Online.de

Com & Conq 2	87,90	Wing Com. IV	79,90
Quake	67,90	Virtua Fighter	79,90
F1 Grand Prix 2	79,90	Z	74,90
Dungeon Keeper	84,90	Space Hulk 2	59,90
Olympic Games	69,90	Top Gun	59,90
Olympic Soccer	69,90	Urban Runner	69,90

... und viele andere mehr !!!
!!! Preisliste kostenlos !!!

Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NV, Vorkasse 6,- DM
Ab 300,- DM Versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

PC FUN ...wo sonst ?!
Computerspiele Vertriebs GmbH
Schillerstraße 22 • 80336 München • Tel. 089/59 12 69 • Fax 089/59 12 76

PC SPIELE	CD SPIELE	CD	CD SPIELE	CD	
Abuse	75,-	Rugalsimulator 5.1 dt.	89,95	Return Fire	79,95
A.D. 10 Collector's Edition	85,-	Fogger 2, Dts	85,-	Rise & Hole of Ancient Empires	85,-
Advanced Tactical Fighter	85,-	Gabriel Knight 2	89,95	Ripper	85,-
Athletic	85,-	Gender Wars	75,-	Road Rash Wings*	85,-
Age of Rifles*	89,95	Hartball 5	85,-	S.T.O.R.A.M.*	85,-
Alien Trilogy*	89,95	Harporn: Admiral's Edition*	89,95	Shannara	79,95
AM-640 Longbow	89,95	Hero	85,-	Sim City 2000 Collection	79,95
Arm Trilog*	89,95	John Madden 97*	85,-	Sonic PC	69,95
Bad Mojo	79,95	Lord of Lore 2*	89,95	Space Bucks	75,-
Battle Asia: Toshinden	79,95	Mad TV 2*	85,-	Space Hulk 2 WINGS	79,95
Battle Asia 3: WINGS	89,95	Master of Magic	89,95	Star Control 2*	89,95
Battlemaster 2000 AD*	89,95	Master of Orion 2*	85,-	Star Trek - Deep Space Nine	75,-
Bazooka Suit*	79,95	Master of Orion 2: Data	85,-	Syndicate Wars WINGS*	85,-
Big Red Racing	65,-	Mechanotron 2: Cyberstorm	85,-	Terra Nova	79,95
Blitz	59,95	Myst	75,-	TFX Eurofighter 2000	89,95
Casual 3	85,-	NBA Live 96	85,-	This means War	75,-
Chaos Overlord	79,95	Need for Speed Special Edition	85,-	TIT	59,95
Civilization 2	85,-	NHL Hockey 96	85,-	Total Mania	85,-
Crusader-No Remorse	85,-	Olympic Games*	79,95	Urban Runner	75,-
Command & Conquer	85,-	Pandora Detective, The*	89,95	Virtua Fighter	79,95
C & C Scenario 1	85,-	Phantasia 2*	85,-	Warcraft 2	79,95
Conquest o.t. new World	85,-	PISA European Tour '96	85,-	Warcraft 2 Expansion Pack	29,-
Cyberia 2	79,95	Planer 2, Der	89,95	Warhammer: Dark Crusaders	75,-
Digitaler Arena 2*	89,95	Pole Position	85,-	Yewwolf vs. Comanche	79,95
Descent 2	89,95	Privateer: Daring*	79,95	Wing Commander 4	85,-
Dig, The	49,95	Privateer: Daring*	79,95	Wings of Gold	89,95
Disk 3*	49,95	Privateer: Daring*	79,95	Wooden Ships & Iron Men	89,95
Dungeon Keeper*	85,-	Räuber des Meeres Lu, Das	79,95	Worms - Reinforcements	39,95
Earthworm Jim 2 + 1	89,95	Rebel Assault 2	85,-	Worms	79,95
Elisabeth 1	89,95	Renegade 2*	89,95	Zork Nemesis	85,-
Euro 96	79,95				
F1 Grand Prix 2	89,95				
F1 Grand Prix Manager	89,95				
F1 Manager '96	75,-				
Fantasy General	89,95				
Fast Attack	89,95				

Das ist nur ein kleiner Auszug. Für weitere Spielertitel rufen Sie uns bitte an.
Wir führen auch MAC-Spiele, Literatur, Joysticks und Soundkarten.
Versandkosten: UPG-NM 15,- DM / Vorkasse 10,- DM / Ausland DM 25,- DM
Kreditkarten: Eurocard-Master / Visa / Amex
Internet und Preisänderungen vorbehalten.
* bei Druckanlassung noch nicht verfügbar.

den sich einige Feinde in einem Canyon, die wir wieder mit unserem Todesritter angreifen. Sobald sie herauskommen, laufen sie Ihrer Mannschaft in die Arme. Versuchen Sie, zuerst den Magier auszuschalten. Nach dieser kleinen Schlacht geht es gen Norden, wo die Türme und die Ballista abgefackelt werden. Halten Sie Ihren Todesritter ab jetzt im Hintergrund, da es nur so vor Paladinen wimmelt. Nachdem die vier Bogenschützen und der Paladin erledigt wurden, setzen Sie Ihre Tour nach Norden hin fort. Vorsicht: Von links greift ein Magier an, von rechts zwei Bogenschützen. Nicht zu weit nach Norden bewegen, da sonst die Paladine sofort angreifen. Nun die Axtwerfer in die zweite Reihe einer Verteidigungslinie stellen, einen Krieger nach oben schicken, die Paladine anlocken und niedermachen. Sind diese drei Gegner erledigt, können Sie Ihren Todesritter von Süden her anreiten lassen. Mit ihm und den Axtwerfern greifen wir den Dämon an, die restlichen Kämpfer nehmen sich der Skeletons an und das Katapult zerstört den Tempel.

Level 10: Alterac

Auftrag:

- Feindliche Siedlungen zerstören
- Magier aus Alterac retten und zum Leuchtkreis führen

Zuerst die Waffen- und Schildstärke erhöhen. Wir kämpfen uns mit der Truppe nördlich bis zur Mine durch und richten dort unser zweites Lager ein. Nach Osten wird mit fünf Türmen der Durchgang gesichert, um die ankommenden roten Feinde aufzuhalten. Es gibt in diesem Level sechs Minen, auf die Sie allesamt zugreifen können. Auf keinen Fall herumtrödeln, sondern zügig das Lager aufbauen und die Drachen das Gelände in der Nähe des Startpunktes erkunden lassen. Sie werden feststellen, daß sich drei kleine Truppen in der Nähe befinden, die Sie sofort mit Ihren Drachen angreifen. Das werden die Jungs zwar nicht lange überleben, aber die gegnerischen Truppen werden so sehr geschwächt, daß Ihre Ritter es beim nachfolgenden Angriff etwas leichter haben. Die Drachen sind in diesem Level nicht so bedeutend. Ihr Magier befindet sich in der Süd-Ost-Ecke des Levels, was von Ihnen ja eingesehen werden kann. Mit dem dort befindlichen Flieger klären Sie die gesamte Karte auf. In der Zwischenzeit sichern Sie Ihr Lager gen Süden mit vielen Türmen ab, da die weißen Humans hier angreifen werden. Stellen Sie zu jeder Mine eine kleine Verteidigungsanlage, so daß der Gegner später nicht auf die Minen zurückgreifen kann. Sind alle drei Minen im mittleren Bereich des Levels gesichert? Gut, nun nur noch die im Süden befindliche Mine nach Westen hin absichern. Konstruieren Sie nördlich des weißen Lagers eine Verteidigungslinie mit etlichen Türmen und einer Kaserne sowie einem Tempel. Stellen Sie eine Streitmacht zusammen! Haben die „Weißen“ keinen Zugriff auf das Gold mehr, werden ihre Angriffe schwächer, und Sie können zum Gegenangriff übergehen. Fackeln Sie das Lager der weißen Humans ab. Danach marschieren die Herrschaften gen Osten bis zum Fluß, wo ein Hafen gebaut wird. Errichten Sie einen Bohrturm und geben Sie eine Fähre in Auftrag. Ihre Todesritter und einige Katapulte sollten gleichzeitig die Zerstörer ver-



nichten, welche sich etwas weiter in nördlicher Richtung aufhalten. Setzen Sie nun mit der Fähre ein robustes Team ab, killen Sie die wenigen Gegner und aktivieren Sie die Türme, die Ritter sowie den Magier. Bringen Sie letzteren zurück zum Ausgangspunkt. Die letzte Schlacht steht bevor: Ziehen Sie die Armee im Nord-Osten zusammen und greifen Sie das feindliche rote Lager der Menschen an. Da der Gegner viele Paladine hat, ist es besser, hier in erster Linie mit Katapulten zu arbeiten, als sich auf seine Todesritter zu verlassen.





Level 11: Das Auge von Dalaran

Auftrag:

- Alle Magiertürme zerstören
- Dalaran (violett) gänzlich zerstören

Sofort nach dem Start die Geschwindigkeit nach unten setzen! Die Zerstörer nehmen die Greifs unter Beschuß, die Kampfpötte widmen sich den gegnerischen Schiffen. Der Todesritter kümmert sich ebenfalls um den Greif, die Katapulte greifen hingegen die Schiffe an und Ihre Drachen stürzen sich auf die Schlachtschiffe. Nach diesem Gefecht greift Ihre Flotte den Bohrturm im Norden an. Danach weiter nach Norden und den Wachturm mit den Schiffen abfackeln, damit die Drachen gefahrlos den Kanonenturm im Norden vernichten können. Ist das nördliche Ufer gesichert, kann man das Meer dort landen lassen. Die Schiffe und Drachen gehen weiter gegen die Türme vor. Achtung: Gelegentlich tauchen noch einige Greifs auf. Die Katapulte unterstützen die Schiffe bei der Arbeit. Ist das ganze nördliche Ufer gesichert, stellen Sie die Katapulte an den östlichen Waldrand oberhalb des Bauernhofes. Sie sehen nun im Nord-Osten einen Greifenhorst, den unsere Katapulte sofort unter Beschuß nehmen. Es gibt jetzt zwei Möglichkeiten. Entweder stoßen Sie mit Ihrer Armee nach Süd-Osten vor und begeben sich danach gen Norden zur Mine. Oder Sie bauen im Norden ein Sägewerk, lassen die Peons den Wald in östlicher Richtung abholzen und errichten bereits einige Bauernhöfe. Die Randalier-Kobolde schicken Sie mit Sprengauftrag nach Süd-Osten, wo sie sich

Neue Perspektiven.

Empfehlung:
Vor dem Abheben
bitte Brille ablegen.



auf die Gegner am Schloß stürzen. Sind diese vernichtet, schicken Sie die Armee in diese Richtung, wo sie die Kaserne abreißen. Jetzt sofort nach Norden in Richtung Mine. Haben Ihre Peons beim Wald eine Schneise nach Osten geschlagen? Wenn nein, dann schicken Sie sie der Truppe hinterher, damit sie unterhalb der Mine einige Türme errichten. Diese dienen zum Schutz vor einer größeren Ansammlung von Paladinen, die bald angreifen wird. Ihr Todesritter ist eine exzellente Waffe gegen die Greifs. Er sollte sich unterhalb der Mine aufhalten, da der Angriff meistens von Osten aus erfolgt. Bauen Sie nun Ihr Lager auf. Sie können auch an der Küste weiter bauen, sollten sich aber mit einigen Türmen gegen die Greifs absichern. Während Sie sich gegen die ständigen Attacken der violetten und weißen Humans verteidigen, kämpfen Sie sich mit einer Streikraft nach Süden vor. Mit mehreren, durch Infanteristen gesicherten Katapulten sollte es kein Problem sein, die Siedlung der „weißen“ Humans zu zerstören. Die gegnerischen Gebäude und Türme an der Küste lassen Sie von Katapulten beschießen. An der Küste entlang dringen wir nach Süden vor. Unten angekommen, geht es nach Osten weiter. Mit den Paladinen dürfen die Todesritter keine Probleme haben. Im Süden - umgeben von Wald - liegt ein Greifenhorst, den wir abfackeln. Von Norden und von Süden nähern Sie sich den vier Türmen des Gegners und vernichten diese. Nun weiter nach Süd-Osten, wo sich das Lager der violetten Menschen befindet. Dieses wird vollständig ausgelöscht (Baurnhöf nicht vergessen!). Nach dieser Schlacht führen wir unsere Truppen gen Norden zur letzten Auseinandersetzung. In der Zwischenzeit haben die Peons die Mine im Süden geplündert und ein Haupthaus hingestellt. Wir rüsten auf und lassen einige Todesritter am östlichen Kartenrand nach Norden vorstoßen, wo sie an der Mauer plaziert werden und den Gegner angreifen. Der Rest der Armee attackiert nun von der Mitte her das Lager. Der Auftrag ist erfüllt, wenn Sie alle Gebäude des violetten Gegners und die Türme der Magier zerstört haben.

Level 12: Das Dunkle Portal

Auftrag:

- Dunkles Portal einnehmen
- Alle Menschen besiegen

Zuerst errichten Sie ein Sägewerk und eine Schmiede am Startpunkt in der nord-östlichen Ecke. Da es hier auf Schnelligkeit ankommt, unterstützen alle Peons die Aufbauarbeiten (Peons anklicken und dann das im Aufbau befindliche Gebäude). Sobald die Gebäude stehen, werden Katapultangriffskraft, Schildstärke sowie Angriffskraft der Trolle und Grunzer erhöht. Unsere Arbeiter errichten nach Osten hin etwa drei bis vier Wachtürme. Achten Sie darauf, daß Ihnen 1.200 Gold-Einheiten für den Bau des Haupthauses verbleiben. Sind Ihre Kämpfer gestärkt? Ok, auf in den Kampf. Wenn die Katapulte die in der Nähe befindlichen Türme attackieren, wird sofort der Gegner auftauchen. Ihre Adwerfer, Oger und die beiden Todesritter sollten die Angreifer abfangen können. Verfolgen Sie auf keinen Fall den Gegner, da Ihre Untertanen sonst unnötigerweise von den Türmen beschossen werden. Kämpfen Sie sich statt dessen nach Süd-Osten durch. Stellen Sie einige Grunzer und Oger als Verteidigung bei Ihren Türmen ab, da der Gegner später von Westen her angreifen wird. Sind alle Türme vernichtet, bringen wir unsere Peons mit Begleitschutz zur Mine im Süd-Osten. Errichten Sie dort ein Haupthaus, bauen Sie schnell Gold ab und platzieren Sie am Waldrand nach Westen hin einige Wachtürme, da hier ständig Greife Flugstunden nehmen. Einen Peon hinterlassen Sie bei der Schmiede und am Sägewerk. Sobald Sie genügend Gold besitzen, errichtet der Peon eine Reihe von Höfen entlang der Türme. Da Ihr Rivale hier später mit großen Kampfverbänden und vielen Ballistas auftauchen wird, sollten Sie mindestens (!) vier Wach- und drei Kanonentürme sowie eine Kaserne bauen. Weil sich in der Mine nicht sehr viel Gold befindet, müssen wir die Mine des Feindes erobern. Entscheiden Sie sich für die westliche Mine in der Nähe

der „Türkisen“. Da der Gegner viele Truppen in seinem Lager hat, ist dieser Angriff nicht unbedingt ein Kinderspiel. Bauen Sie bei der Mine zwei weitere Kasernen und erschaffen Sie ein starkes Heer. Zuerst vernichten die Katapulte die Baurnhöf, dann die Türme und die angreifenden Feinde. Sie können alternativ mit den Randalier-Zwergen die Türme angreifen. Vernichten Sie die Burg und sichern Sie die Mine ab. Von Westen kommen Greife geflogen - Wachtürme sind also unentbehrlich. Errichten Sie ein Haupthaus, bauen Sie das Gold ab, verstärken Sie die Truppen und greifen Sie den Gegner im Süden an. Das Timing ist hier extrem wichtig: Einerseits sollten Sie so schnell wie möglich attackieren, andererseits lohnt sich eine Offensive erst an, wenn Ihnen eine ausreichend gewappnete Mannschaft zur Verfügung steht. Die Todesritter nehmen sich der Türme an, ziehen sich vor den Angreifern zurück und lassen diese in die bereitstehende Armee laufen. Erobern Sie das Lager der „Weißen“, sichern Sie sich die Mine, bauen Sie am Fluß einige Wachtürme und besorgen Sie sich das Gold. Die verbleibenden türkisen Humans werden restlos vernichtet. Versammeln Sie Ihre Truppen am nord-westlichen Durchgang. Nachdem Sie einige Türme montiert haben, wagen Sie einen kurzen Vorstoß. Wenn Sie die Gegner herausgelockt haben, werden diese getötet und zum Gegenangriff übergegangen. Stellen Sie genügend Katapulte zur Verfügung. Setzen Sie Ihre Helden (z. B. DEATHWING) gegen die Kanonentürme ein, während die Katapulte die Wachtürme niederbrennen. Ihre beiden Todesritter, die Sie von Anfang an besitzen, sind eine wirkungsvolle Waffe gegen die Greifs, sollten aber ausreichend geschützt werden. Diese Todesritter greifen nun unten am Fluß das gegenüberliegende Ufer mit Wirbelstürmen an. Entweder im Süden oder im Norden errichten Sie nun einen Hafen und lassen die Todesritter den feindlichen Bohrturm in der Mitte der Karte vernichten. Der Gegner schickt nun ständig Schiffe, die Sie möglichst schnell versenken sollten. Versuchen Sie, mit einer Fähre auf der südlichen Insel zu landen. Setzen Sie auch Drachen ein, die zuvor die Türme vernichten. Sind Sie erst einmal auf der Insel, haben Sie das Schlimmste hinter sich. Zerstören Sie alle Gebäude und setzen Sie die Todesritter auf den Turm beim Dunklen Portal an. Beseitigen Sie vor der Landung die wenigen, dort befindlichen Gegner. Die Todesritter sind es auch, die von der südlichen Insel aus die nördliche Insel angreifen und dort alle Kreaturen vernichten.

Text: Christian Gottschow
Mega-Screenshots: Blizzard / Florian Müller
Karten-Nachbearbeitung: Petra Maueröder



Geheimnisse der 1. Episode

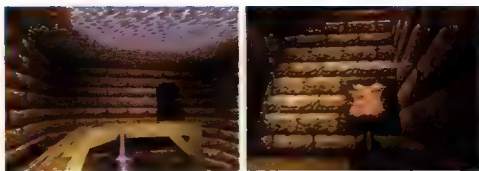
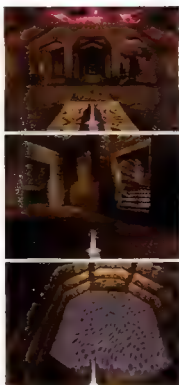
Quake

Für das Vorzeigispiel im Sektor Action haben wir für Sie natürlich schon alle Geheimnisse der ersten Episode und ein paar hilfreiche Cheat-Codes ausfindig gemacht.

Nightmare Modus

Schon beim Start hat id Software ein nicht ganz leicht zu findendes Geheimnis eingebaut. Alte Hasen des Genres werden von dem fast unmenschlich schweren „Nightmare“-Modus wissen, der in Quake wie folgt gefunden werden kann:

Laufen Sie durch einen beliebigen Durchgang, mit dem Sie sonst den Schwierigkeitsgrad definieren, und lassen Sie sich in die Levelauswahl beamten. Von hier aus nehmen Sie die Treppe, die zu einem kleinen Teich führt. Tauchen Sie nun ganz vorsichtig am Rand des Pools ins Wasser ein, und schwimmen Sie durch Drücken der Rückwärtstaste in eine kleine Vertiefung unter dem Eingangsweg. Sinken Sie tiefer, fallen Sie automatisch auf einen Holzbalken, der normalerweise nicht erreichbar ist.



Laufen Sie den Steg entlang und durch die am anderen Ende sichtbare Öffnung in der Wand. Kurz bevor Sie durch das schon in einem gefährlichen Lavaton leuchtende Beamfeld treten, können Sie mit einem Schuß auf den Totenkopfring an der Wand einen Rätselspruch sichtbar machen, der auf das größte Geheimnis in Quake hinweist.

LEVEL 1

L1-S1

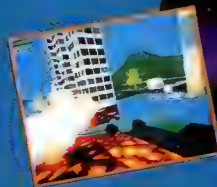


Gleich neben dem Startpunkt liegt eine Kiste mit Munition verborgen.

Bombenstimmung beim Schuleschwänzen.

Starfighter 3000. Die explosive Flugsimulation für Playstation, Sega Saturn und PC:

- virtuelle Landschaften in ultraflüssiger 3D-Grafik
- einzigartig: völlig freie Wahl der Kamera-Perspektive
- über 50 höllische Missionen auf 4 Levels
- acht ultimative Soundtracks
- Luft- und Bodengefechte, Andocken an das Mutterschiff, Extra-Waffen, Bonus-Levels...

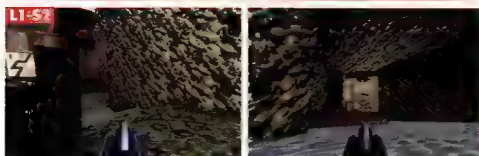


PC CD-ROM



Starfighter 3000 © 1999 Konami Entertainment Inc. All rights reserved. This game is a trademark of Konami Entertainment Inc. Konami, the Konami logo, Starfighter, Starfighter 3000, and the Starfighter 3000 logo are trademarks of Konami Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

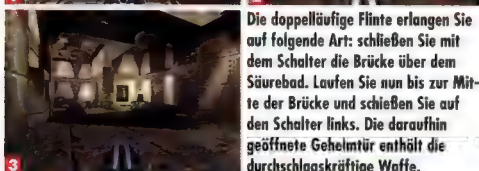
LEVEL 1



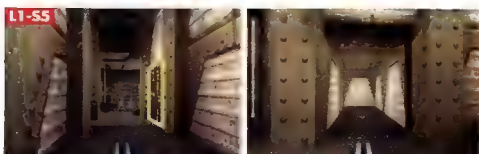
Um 100 Punkte Extralebensenergie zu ergattern, springen Sie einfach in das Wasser unter der Brücke und folgen dem Flußverlauf bis zur Insel.



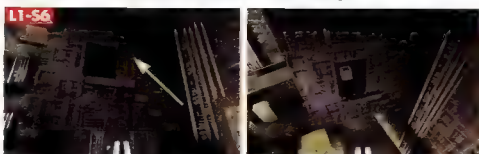
Die begehrte Quad-Damage bekommen Sie, wenn Sie erst den Monitor in der Säule unter Beschuß nehmen und dann den zweiten an der Wand.



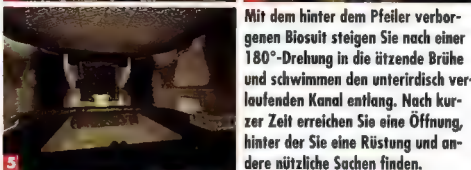
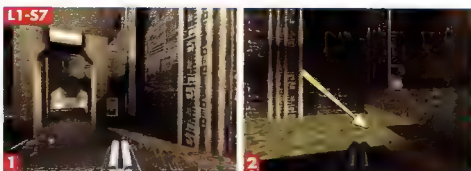
Die doppelläufige Flinte erlangen Sie auf folgende Art: schließen Sie mit dem Schalter die Brücke über dem Säurebad. Laufen Sie nun bis zur Mitte der Brücke und schießen Sie auf den Schalter links. Die daraufhin geöffnete Geheimtür enthält die durchschlagskräftige Waffe.



Auf dem Weg nach unten kann rechts noch ein Geheimgang geöffnet werden. Diese Abkürzung führt ebenfalls zur Quad-Damage.



Haben Sie den aus der Dunkelheit herauschießenden Bösewicht erwischt, können Sie durch eine schwer zu erkennende Treppe sein Versteck betreten.

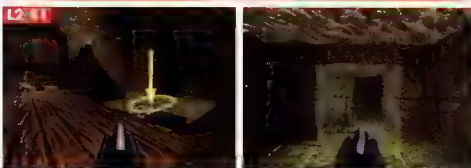


Mit dem hinter dem Pfeiler verborgenen Biosuit steigen Sie nach einer 180°-Drehung in die hitzende Brühle und schwimmen den unterirdisch verlaufenden Kanal entlang. Nach kurzer Zeit erreichen Sie eine Öffnung, hinter der Sie eine Rüstung und andere nützliche Sachen finden.

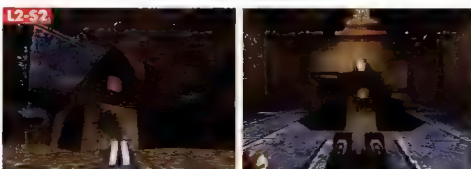


Eigentlich kein richtiges Geheimnis - im Deathmatch jedoch von Vorteil - kurz vor Ende des Levels ist rechts eine Geheimtür versteckt.

LEVEL 2



Gleich zu Beginn des Levels springen Sie ins Wasser. Auf der rechten Seite befindet sich nun eine Wand, die sich aufschließen läßt.



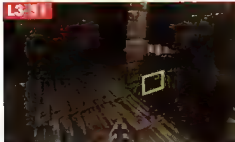
Ein Schuß auf das Zeichen öffnet den tieferliegenden Durchgang.



Laufen Sie gegen den auffälligen Stein, so wird rechts eine Tür sichtbar.

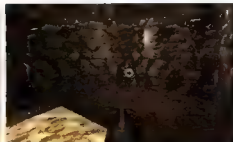
LEVEL 3

L3-S1



Ein Schuß auf die unter dem Oger liegende Wand erschließt ein weiteres Secret.

L3-S2



Schwer zu finden, der Unsichtbarkeitsring: tauchen Sie an der markierten Stelle.

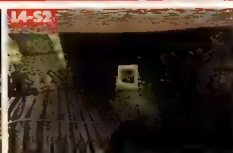
L3-S3



Sie haben sich auch schon gewundert, wie wohl die lästigen Oger auf die Plattformen in schwindelnder Höhe gekommen sind? Ein Schuß auf die Wand hinter der gelben Rüstung offenbart ein Beamfeld, das Sie direkt auf die Holzplattformen bringt. Hier warten ein paar nützliche Dinge...

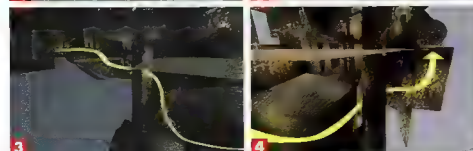
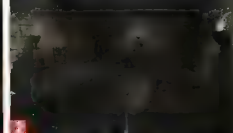
LEVEL 4

L4-S1



Im linken Bild müssen die beiden Knöpfe unter Beschuß genommen werden. Rechts liegt unterwasser ein geheimer Eingang verborgen.

L4-S3



Um in einen versteckten Level zu gelangen, müssen Sie alle Bodenplatten ablaufen und die beiden Knöpfe über den Säurebecken drücken. Dann tauchen Sie erneut in den großen See hinab, um an der markierten Stelle das Beamtor zu betreten.

http://www.

DV-Job.de

Die große
Stellen-
börse mit
DV-Jobs
im Internet

http://www.

DV-Job.de

Kostenlos für
Jobsuchende

http://www.

DV-Job.de

Nach PLZ
gegliedert

http://www.

DV-Job.de

Bundesweites
Angebot

http://www.

DV-Job.de

Neue Angebote
auf einen Blick

DV-Job.de

Alt-Moabit 92

10559 Berlin

(030) 393 89 13

(030) 399 61 88

Gleich
reinschauen!

MultiMedia Soft

Computerspiele

Spiel laden &
Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit
lokalen Netzwerken oder
Internet - Anschlüssen!
Spielen in gemütlicher
Atmosphäre, die neuesten
Games testen oder
Computerzeitschriften lesen,
Einführung in Rollenspiele
(Battletech, Warhammer,
etc), viele Brettspiele
vorhanden. Besuchen Sie Ihren
MultiMedia Soft Laden.
Ständig Sonderangebote
vorhanden.

Info ☐ Info ☐ Info

Geschäfts- und
Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig
machen? Sie haben Interesse
an Spielssoftware? Sichern Sie
sich jetzt Ihren Standort für
einen MultiMedia Soft Laden
mit oder ohne Online-Cafe.
Fordern Sie schriftlich das
Infoschreiben an:

MultiMedia Soft

52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50

MultiMedia Soft
finden Sie in:



04157 LEIPZIG

Max Liebermann Str. 35 ☎ 0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT

Fürstenberger Str. 39 ☎ 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER

August Bebel Str. 15 ☎ 0335-4001888

47441 MOERS

Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704

48151 MÜNSTER

Weseler Straße 48 ☎ 0251-524001

52349 DÜREN

Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100

54290 TRIER

Pferdemarkt 7 ☎ 0651-9940656

66386 St. INGEBRIT

Alte Bahnhofstraße 1 ☎ 06894-2055

75172 PFORZHEIM

Zerrennerstraße 11 ☎ 07231-17275

96052 BAMBERG

Untere Königsstr. 10 ☎ 0991-202210

99084 ERFURT

Meinbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO

ZENTRALER EINKAUF

52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50

☎ 02421-28100 FAX 281020

LEVEL 5

L5-S1



Am Anfang dieses Levels sollten Sie wieder einmal ins Wasser abtauchen, an der markierten Stelle befindet sich ein geheimer Eingang.

L5-S2



Das zweite Secret in diesem Level (linkes Bild) können Sie nur durch geschicktes Springen erreichen. Das dritte Secret befindet sich ganz knapp nach dem langen (sehr langen) Aufzug. Wenn Sie sich dort in die Grube fallen lassen, gelangen Sie in diesen Raum (rechts). Auf die Wand schießen.

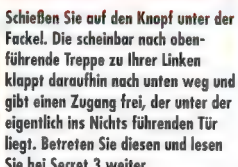
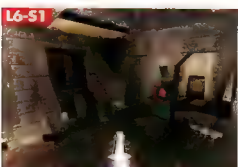
L5-S4



Im linken Bild sehen Sie das vierte Secret des fünften Levels. Springen Sie einfach gegen den Kerzenhalter, um die Tür im hinteren Teil des Raums zu öffnen. Beamfelder lassen sich auch von der anderen Seite durchschreiten. In diesem Beispiel (rechtes Bild), warten viele schöne Gegenstände auf Sie...

LEVEL 6

L6-S1



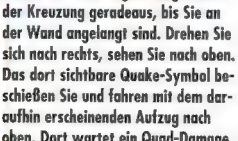
Schießen Sie auf den Knopf unter der Fackel. Die scheinbar nach oben-führende Treppe zu Ihrer Linken klappt daraufhin nach unten weg und gibt einen Zugang frei, der unter der eigentlich ins Nichts führenden Tür liegt. Betreten Sie diesen und lesen Sie bei Secret 3 weiter.

L6-S2



1

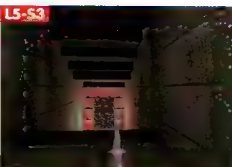
2



3

Laufen Sie den Gang entlang und an der Kreuzung geradeaus, bis Sie an der Wand angelangt sind. Drehen Sie sich nach rechts, sehen Sie nach oben. Das dort sichtbare Quake-Symbol beschießen Sie und fahren mit dem daraufhin erscheinenden Aufzug nach oben. Dort wartet ein Quad-Damage.

L5-S3



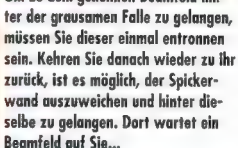
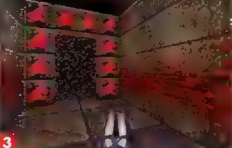
Im Geheimraum von Secret 1 warten Sie, bis die Treppen wieder hochklappen.

L6-S4



1

2

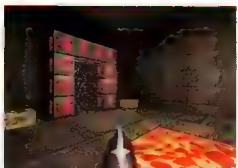


3

Um zu dem geheimen Beamfeld hinter der grausamen Falle zu gelangen, müssen Sie dieser einmal entronnen sein. Kehren Sie danach wieder zu ihr zurück, ist es möglich, der Spickerwand auszuweichen und hinter dieselbe zu gelangen. Dort wartet ein Beamfeld auf Sie...

LEVEL 8

L8-S1



Schnappen Sie sich den Ring of Protection und schwimmen Sie durch die Lava.

L8-S2



Nahe dem Ausgangsbeamtor des Geheimlevels liegt noch eine Tür verborgen.

Geheime Codes

Wieder einmal sind geheime Tastencodes ins Spiel integriert worden. Diese müssen über die in Quake enthaltene Konsole eingegeben werden. Aufrufen können Sie diese entweder mit der unter der „ESC“-Taste liegenden „^“-Taste oder über das Menü Optionen => Konsole.

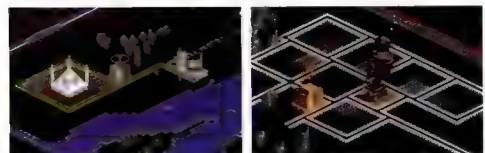
CODE	WIRKUNG
NOTARGET	Sie werden für die Monster unsichtbar.
GOD	Sie werden unverwundbar.
IMPULSE 9	Sie bekommen alle Waffen - voll aufgeladen!
NOCLIP	Mit diesem Code schalten Sie die Kollisionsabfrage aus. Die Tasten „D“ und „C“ variieren Ihre Höhe. Daß die Kollisionsabfrage aktiv bleibt.
FLY	Die selben Möglichkeiten wie bei NOCLIP, nur daß die Kollisionsabfrage aktiv bleibt.
KILL	Sollten Sie sich in einer ausweglosen Situation befinden, beendet dieser Befehl Ihr Spieldasein.
IMPULSE 11	Sie bekommen die Runen - eine für jede Anwendung.
IMPULSE 255	Sie aktivieren den Quad-Damage-Modus

Erste Hilfe und Tips für Einsteiger

Afterlife

Damit Ihr kleines Paradies nicht bereits in der Anfangsphase Defizite einführt, hier die wichtigsten Grundlagen.

- Himmel und Hölle sollten anfangs möglichst klein und überschaubar gehalten werden. Zuerst Zonen optimieren, dann expandieren.
- Errichten Sie niemals mehr Straßen als unbedingt erforderlich. Gleiches gilt für Portale, Topien, Trainings-Center usw!
- Bauen Sie immer nur so viele „Zäune“, wie Sie überblicken und bequem ausbalancieren können. Optimal eingestellte Gebäude werden rasch größer, so daß sich die Zahl der zu kontrollierenden Strukturen allmählich reduziert. Kontrollieren Sie über einen längeren Zeitraum hinweg die „Balance“-Anzeige und justieren Sie auf jeden Fall manuell.
- Lassen Sie Platz zum Ausbau einer Region: Beginnen Sie mit jeweils einer 2x2-, 3x3- und 3x4-Zone für jede Farbe. In der Hölle können Sie einzelne Farben auf 6x6-Areale konzentrieren.



Mit diesem „Grund-Layout“ können Sie sich eine gute Ausgangs-Situation für „optimale“ Himmel und Höllen erschaffen.

- Verzichten Sie auf Banken und die dazugehörige Kreditaufnahme.
- Keine Panik, wenn Ihr Budget bei Schwierigkeitsstufe „Easy“ von 10 Mio. Himmelspfennigen auf 2 Mio. oder noch weniger absinkt. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie sich in der Nähe der Gewinnsschwelle befinden.
- Karma-Stationen müssen per Schiene mit einem Karma-Portal verbunden werden; auch hier ist auf eine große Entfernung zu den Zonen achten.

Trouble-Shooting

Aria und Jasper beschwerten sich über „Schwingungen“ („vibes“)
Himmels-/Höllen-Porte sollten im größtmöglichen Abstand zu Zonen platziert werden. Idealerweise befinden sich Karma-Stationen direkt neben den Portalen, um die negativen Schwingungen zu „bündeln“.
Außerst effektiv sind auch die „Gifts“, die Ihnen bei bestimmten Einwohnerzahlen (z. B. 500.000 Seelen) kostenlos zur Verfügung gestellt werden. Stellen Sie mit der Übersichtskarte fest, wo sich ungünstige Schwingungen (rot) konzentrieren und entlasten Sie diese Gegend durch das Ausstellen eines „Gifts“. Topien postieren Sie grundsätzlich in der Mitte eines Wohngebiets.

Günstige Schwingungen:

- Topien ■ Ausbildungs-Zentren („Training Centers“)
- Größere Gebäude, die gut ausbalanciert sind ■ „Gifts“

Ungünstige Schwingungen:

- Siphons ■ Portale ■ Karma-Stationen ■ Karma-Strecken
■ Kleine und mittlere Gebäude, die schlecht ausbalanciert sind

Wie baue ich „good roads“ bzw. „bad roads“?

Himmel: Kurze, gerade Straßen, kompakte Anordnung der Zonen.

Hölle: Lange, verschlungene Straßen, Zonen über das Gelände verstreuen.

Petra Maueröder ■



Micro Fun
Unterhaltungshard- und -software

kostenlos Genesamtaktuell anfordern

Tagesspreise erfragen

CPU

64,95 MS Euphemistator 5.01 Cdr
79,95 MS Golf 2.0 Cdr
105,95 MS Fun 3 Cdr
239,95 MS Space Simulator 1.0 3min
33,95 MS SP 3 Firstmudo Cdr
61,95 MS Scenery 5.01 New Cdr
61,95 MS Holm 2.0 2.0 Sweeper
81,95 Norton Commander 1.0 virex
23,95 Norton Utilities 3.0 virex
99,95 Quarcus Chisel Sweep virex
1249,95 Quarcus WinTast 4.0 virex

CD-Laufwerke

Mitsumi FX 50 6-fach IDE 127,00
TEAC CD 50 E 6-fach IDE 185,00
Nec NCM 552 Z 6-fach IDE 134,00
TOSHIBA XM 552 Z 6-fach IDE 134,00
Toshiba FX 400 6-fach IDE 194,00
ACER 787 A 6-fach IDE 185,00
Nec NCM 5602B 6-fach IDE 195,00
TEAC CD500 6-fach IDE 195,00
SONY CDJ311 6-fach IDE 195,00

VGA-Karten

Matrox Millennium 2 MB 485,95
Matrox Millennium 4 MB 749,95
3D Labs VLB 2025 PC 2 MB 365,95
ELSA Victory 3D 4 MB 599,95
ELSA Winner 1000 TRIO V 1 MB 199,95
ELSA Winner 1000 TRIO V 2 MB 201,95
SPEA Mercury PC4 VRAM 4 MB 416,95
APEX VT Video Video 1 MB 129,95
Diamond Stealth 3D 2 MB 234,95
STK 4D XPRESSION 2 MB 249,95

Festplatten

Western Digital 800 MB IDE 284,00
Western Digital 1200 MB 348,00
Western Digital 1600 MB 399,00
Western Digital 2100 MB IDE 532,00
Seagate 32140A 2100 MB IDE 433,00
Seagate 12120A 1200 MB IDE 339,00
Quantum Scirocco 1700 MB IDE 384,00

Motherboard

ASUS P55-T2PA 258 Pkgs. 1980 Pin Bus Gate 289,95
ASUS P55-T2PA 258 Pkgs. 1980 Pin Bus Gate 327,95
Pentium Board 4207 348 Pkgs. 1980 Pin Bus Gate Pentium 75-200 229,95
TMC PCI A15T 486 430VX 258 Pkgs. 1980 Pin Bus Gate Pentium 75-200 229,95
Sonic Board Intel 430X PC 286 1980 Pin Bus Gate Intel Pentium 100 449,95
Sonic Board Intel 430X PC 286 1980 Pin Bus Gate Intel Pentium 100 449,95
Sonic Board Intel 430X PC 286 1980 Pin Bus Gate Intel Pentium 133 640,95
Sonic Board Intel 430X PC 286 1980 Pin Bus Gate Intel Pentium 150 624,95
Sonic Board Intel 430X PC 286 1980 Pin Bus Gate Intel Pentium 166 1009,95
ASUS P55-T2PA 348 Pkgs. 1980 Pin Bus Gate Intel Pentium 100 556,95
ASUS P55-T2PA 348 Pkgs. 1980 Pin Bus Gate Intel Pentium 120 649,95
ASUS P55-T2PA 348 Pkgs. 1980 Pin Bus Gate Intel Pentium 133 649,95
ASUS P55-T2PA 348 Pkgs. 1980 Pin Bus Gate Intel Pentium 150 928,95
ASUS P55-T2PA 348 Pkgs. 1980 Pin Bus Gate Intel Pentium 166 1.124,95

Software

64,95 MS Euphemistator 5.01 Cdr 95,95
79,95 MS Golf 2.0 Cdr 89,95
105,95 MS Fun 3 Cdr 89,95
239,95 MS Space Simulator 1.0 3min 89,95
33,95 MS SP 3 Firstmudo Cdr 89,95
61,95 MS Scenery 5.01 New Cdr 89,95
61,95 MS Holm 2.0 2.0 Sweeper 89,95
81,95 Norton Commander 1.0 virex 167,95
23,95 Norton Utilities 3.0 virex 225,95
99,95 Quarcus Chisel Sweep virex 74,95
1249,95 Quarcus WinTast 4.0 virex 80,95

Soundkarten

Creative SoundBlaster 16 Value Edition 162,95
Creative SoundBlaster 16 Value Edition 219,95
Creative SoundBlaster AWE32 PnP 348,95
Orchid NuSound PnP 229,95
Gravis UltraSound PnP 227,95
Turtle Beach SoundSystem Maestro 16/66 SE 271,95
Turtle Beach SoundSystem Maestro 16/66 271,95
Turtle Beach SoundSystem Maestro 32/66 SE 347,95
Turtle Beach SoundSystem Maestro 32/66 349,95

Wave Table

198,95

CD-Recorder

1.157,95
1.206,95
115,95
A. Anfrage

PC-Zubehör

3,5" Diskettenlaufwerk 42,95
Big-Tower Gehäuse 14,95
3,5" Floppy Disk 2000 kompatibel 14,95
SMM-Adapter 32,95
Spinnungswandler 295,95

Mouse

1 MB 70ns 29,95
4 MB 70ns 91,95
PS/2 4 MB 99,95
PS/2 8 MB 99,95
PS/2 8 MB EDO 54,95
PS/2 8 MB EDO 104,95
PS/2 16 MB EDO 206,95
PS/2 32 MB EDO 409,95

Soundkarten

162,95
219,95
348,95
229,95
227,95
271,95
271,95
347,95
349,95

3,5" Diskettenlaufwerk

42,95
14,95
14,95
32,95
295,95

Mouse

1 MB 70ns 29,95
4 MB 70ns 91,95
PS/2 4 MB 99,95
PS/2 8 MB 99,95
PS/2 8 MB EDO 54,95
PS/2 8 MB EDO 104,95
PS/2 16 MB EDO 206,95
PS/2 32 MB EDO 409,95

Soundkarten

162,95
219,95
348,95
229,95
227,95
271,95
271,95
347,95
349,95

3,5" Diskettenlaufwerk

42,95
14,95
14,95
32,95
295,95

Mouse

1 MB 70ns 29,95
4 MB 70ns 91,95
PS/2 4 MB 99,95
PS/2 8 MB 99,95
PS/2 8 MB EDO 54,95
PS/2 8 MB EDO 104,95
PS/2 16 MB EDO 206,95
PS/2 32 MB EDO 409,95

Soundkarten

162,95
219,95
348,95
229,95
227,95
271,95
271,95
347,95
349,95

3,5" Diskettenlaufwerk

42,95
14,95
14,95
32,95
295,95

Mouse

1 MB 70ns 29,95
4 MB 70ns 91,95
PS/2 4 MB 99,95
PS/2 8 MB 99,95
PS/2 8 MB EDO 54,95
PS/2 8 MB EDO 104,95
PS/2 16 MB EDO 206,95
PS/2 32 MB EDO 409,95

Soundkarten

162,95
219,95
348,95
229,95
227,95
271,95
271,95
347,95
349,95

3,5" Diskettenlaufwerk

42,95
14,95
14,95
32,95
295,95

Mouse

1 MB 70ns 29,95
4 MB 70ns 91,95
PS/2 4 MB 99,95
PS/2 8 MB 99,95
PS/2 8 MB EDO 54,95
PS/2 8 MB EDO 104,95
PS/2 16 MB EDO 206,95
PS/2 32 MB EDO 409,95

Soundkarten

162,95
219,95
348,95
229,95
227,95
271,95
271,95
347,95
349,95

3

[illegible]

FIFA Soccer 96

Grundsätzlich sollte man immer aus der Sicht 1 (Fernsehkamera) spielen, da diese die größte Übersicht garantiert. Die Aufstellung, mit der sich die folgenden Tipps am besten ausführen lassen, ist 4-3-3 zusammen mit der Taktik „Weitschuß“ oder „Angriff“.

DAS ZARAGOZA-TOR

Um ein solches Tor zu erzielen, muß man einen seiner Mittelfeldspieler zu einem der gelben Punkte (siehe Skizze) bewegen und einen diagonalen Paß Richtung gegnerisches Tor schlagen. Während sich der Ball im Flug befindet, muß man ihn mittels „Banane“ zum gewünschten Ziel (immer noch das Tor) steuern. Je nach Stärke des Torhüters wird nun die Bombe einschlagen - im schlimmsten Fall muß man mit dem Mittelstürmer abstauben. Diese Technik funktioniert auch bei Freistößen.



DIE LEHRBUCH-FLANKE

Ein Flügelspieler bricht über seine Seite in Richtung Eckfahne durch und gibt etwa auf Höhe des Elfmeterpunkts eine hohe Flanke zum mitgelaufenen Mittelstürmer. Den Mittelstürmer nun aber nicht anwählen, sondern nur den Schußknopf drücken und „links“ oder „rechts“ als Richtung angeben. Wenn der Abstand zum Tor stimmt, hat der Torwart keine Chance! Ist der Abstand zu groß, so wird das Leder problemlos gehalten; ist er zu klein, segelt es am Tor vorbei. Also: häufig trainieren!



DIE HINEINGEDREHTE FLANKE

Die Flanke wird zunächst wie beim Zaragoza-Tor geschlagen, aber während dem Flug des Balls muß dieser vom Tor weggelenkt werden. Nun den Mittelstürmer anwählen und mit dem Schußknopf einen Treffer per Flugkopfball oder Direktabnahme erzielen.



Daniel Boller ■

Terminator: Future Shock

Eher um eine „nette Spielerei“ als um einen nutzbringenden Cheat handelt es sich bei folgendem Trick. Wenn Sie sich auf einer Außenmission befinden (z. B.: Level 1), zielen Sie mit irgendeiner Waffe (am besten: Uzi, Maschinengewehr) auf den Mond und nehmen ihn unter Beschuß. Nach ein paar wehleidigen „OW!“ wird der Mond nach 20 bis 30 Schuß vom Himmel fallen.

Robert Hoffmann ■



POLE-POSITION:

FRAGE: Ich werde wegen „verbotenem Tuning“ gesperrt, obwohl ich in dem entsprechenden Menü alles ausgeschaltet habe. Was mache ich falsch?

ANTWORT: Sie haben wahrscheinlich auf dem Motorenprüf-

stand einen größeren Hubraum als 3.000 ccm eingestellt. Da jedoch nur 3.000 ccm erlaubt sind, werden Sie wegen „verbotenem Tuning“ gesperrt.

TIP: In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen verraten, daß Sie in der Datei F1.CFG den Parameter **Cheats** eintragen sollten. Wenn Sie dies getan haben, können Sie nun die Kasse klingeln lassen. Mit **SHIFT+M** erhöhen Sie Ihr Vermögen! Das sollte man allerdings nicht übertreiben.

Deathkeep

Geben Sie folgende Codes bitte während des Spiels ein:

CODE EFFEKT

LEBUZ	Sie können fliegen
LEOLD	Sie erhalten Erfahrungspunkte
LEGOO	Sie bekommen die gesamte Karte
LENEE	Sie werden unverwundbar
LEHAT	Unendlich viele Zaubersprüche
LESKP	In den nächsten Level
LEPIK	Sie erhalten einen Schlüssel

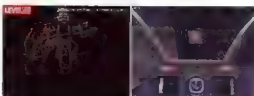
Drücken Sie **SHIFT** und die linke Maustaste auf ein Auge des Gargoyles im Hauptmenü. Sie gelangen Sie in jeden Level, inklusive der Bonus-Level.

Abuse

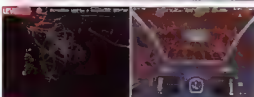
Starten Sie das Spiel mit **ABUSE-EDIT** und drücken Sie, wenn Sie sich im Spiel befinden, **SHIFT+Z**. Der Cursor muß dabei im Fenster zu sehen sein. Starten Sie Abuse mit **TAB** und Sie unverwundbar.

Georg Bayer ■

Descent 2



Im großen Hauptraum, in dem sich auch der Guide-Bot aufhält, befindet sich an der rechten Wand hinter einer Geheimtür der Teleporter.



Nach der Aufnahme des gelben Schlüssels fliegen Sie, wie auf der Karte beschrieben, in den Power-Ups-Raum. In der Decke befindet sich eine Geheimtür.



Hinter der zweiten blauen Tür ist eine Geheimtür mit vier Raketen. Um zum Teleporter zu gelangen, schießen Sie rechts eine zweite Geheimtür auf.



Über den Raum mit dem Ausgang gelangen Sie in einen langen Gang. Dieser mündet schließlich in einem weiteren Raum. Dort befindet sich rechts in einer Nische ein Monitor: zerstören Sie ihn! Jetzt öffnet sich die vordere Wand der Nische, und Sie gelangen in einen Raum, an dessen Ende sich eine Geheimtür befindet. Hier ist auch der Teleporter.

Roland Messerschmidt ■

ELISABETH I.

FRAGE: Warum kehrt das Spiel Elisabeth I. zum Anfangsbildschirm zurück, wenn ich zum Piraten werde und es zu einer Schlacht kommt?

ANTWORT: Bitte rufen Sie im Verzeichnis Elisabeth die Datei **SETVM.BAT** auf. Nun verwendet Elisabeth I. virtuellen Speicher. Es sollten keine Abstürze mehr auftreten.

Spiele ich Elisabeth I. etwas länger, geht das Spiel nach ca. zehn Minuten zum Anfangsscreen zurück.

TIP: Sie haben einen Computer mit 8 MB Arbeitsspeicher und in Ihrer **AUTOEXEC.BAT** das Programm **SMARTDRIVE** installiert. Bitte entfernen Sie den Treiber, da Elisabeth I. volle 8 MB RAM benötigt.

Um möglichst schnell eine Gesandtschaft zu bekommen, sollten Sie vorzugsweise mit kleineren Städten im Norden (z. B.: Edinburgh oder Hamburg) handeln. Allerdings benötigen Sie, da der Gesandtenjob recht anstrengend ist, ein gewisses Ansehen in der jeweiligen Stadt bzw. bei der Queen und ein Mindestkapital.

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.
3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.
4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.
5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztipp wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.
6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

COVERDISK UND CD-ROM 9/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon (zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM) an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Garantie

PC GAMES 9/96

☐ DISKETTE ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

- ☐ Ja
☐ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

- ☐ bis zu einer Woche
☐ länger als eine Woche
☐ länger als drei Wochen
☐ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

- ☐ Ja, Ausgabe _____
☐ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): _____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

- ☐ Ja
☐ Nein

Schicken Sie den Coupon
an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

E! Games CD-ROM 09/96

Als wir kürzlich ein neues Utility auf unseren Redaktions-PCs installiert hatten, trauten wir unseren Augen nicht: ohne eine einzige Mark für neue Hardware auszugeben, hatten wir alle plötzlich schnellere Rechner unter dem Tisch stehen. Der Name dieses kleinen Wunderprogramms, das Sie übrigens sofort von der PC Games-CD-ROM installieren können, ist Display Doctor - und dahinter verbirgt sich nichts anderes als ein völlig neuer VESA-Grafiktreiber. Die Geschwindigkeitssteigerungen, die Sie durch die Installation von Display Doctor bei SVGA-Spielen erreichen können, liegen im zweistelligen Prozentbereich. Getestet haben wir den Treiber mit den bekanntesten 3D-Spielen - und das Ergebnis war verblüffend: auf einem Pentium 166 mit ELSA Winner-Grafikkarte lief Quake fast mit der doppelten Frame-Rate ab! Versuchen Sie es selbst - welcher Unterschied sich bei Ihnen ergibt, können wir leider nicht voraussagen. Der Display Doctor ist natürlich nicht das einzige Highlight auf unserer CD-ROM. Ins-

gesamt konnten wir diesmal 13 Demos für Sie zusammentragen, wir präsentieren Ihnen den zweiten Teil von Markus Krichels E3-Reportage, und die Anzahl der Lesereinsendungen ist auf immerhin 30 gestiegen. Eine kleine Premiere sind auch die Kommentare, die unser Leserbriefkessel Rainer Rosshirt (der „Mann am Leser“) für die Programmeinsendungen erstellt hat. Möchten Sie auch wissen, was Rainer zu Ihrem Programm meint? Dann sollten Sie sich ebenfalls an unserer Aktion beteiligen.



Thomas Borovskis

Thomas Borovskis

D

Demos	Bugfixes/Updates	Special
Blown Away (Win 3.1/Win 95).....77	Silent Hunter Patch.....84	PC Games-Reportage:
Boong?! - Die „ultimative“ Fußballsimulation (Win 3.1/Win 95).....77	Monopoly CD-ROM Patch V.13.....84	Die E3 in Los Angeles (Teil 2).....82
Bud Tucker in Double Trouble - neue Demo (MS-DOS).....78	Civilization 2 V1.11.1G.....84	Microsoft Internet Explorer V2.0.....82
Chaos Overlords (Win 95).....78	Links 386 Windows-95-Patch.....84	Normality Screensaver für Win 95.....82
Citizens (MS-DOS).....78	Descent 2 V1.1.....84	Leonardo Screensaver für Windows.....82
Civil War (Win 3.1/Win 95).....78	F1 Manager 96 V1.1.....84	Display Doctor V5.2.....82
Jagged Alliance - Deadly Games (MS-DOS-Modus).....79		Kleinanzeigen.....82
Jane's Advanced Tactical Fighter (MS-DOS).....80		Command & Contact.....84
Kick Off 96 (MS-DOS).....80		PC Games Lesereinsendungen.....83
Shattered Steel - neue Demo (MS-DOS).....80		Tips und Tricks
Surface Tension (MS-DOS).....81		
Tomb Raider (MS-DOS).....81		
Pinball 3D-YCR (MS-DOS).....81		

INHALT

Und so gehen Sie vor



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT“ aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand“, das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips & Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren“.

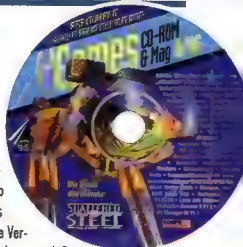
Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit

„exotischer“ Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:“ oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virens Scanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen, unentdeckten Viren kann eine Infektion aber nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.



Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!“

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten“ herunterzufahren – auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE“ doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-

DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgende Programme ließen sich in unserem Test nur nach Ausführen der Funktion „Computer im MS-DOS-Modus starten“ ausführen: Jagged Alliance - Deadly Games
Shattered Steel
Pinball 3D-VR



Das Interface

Dieser Unterpunkt führt Sie in das Menü mit den Demos

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Specials

Dieser Unterpunkt führt Sie zur Command & Contact Leser-Aktion

Zurück zu DOS



Elektronische Kleinanzeigen

Die Tips & Tricks-Datenbank

Musik an / aus

Blown Away



/AVI-Show zeigt Ihnen einige Spielausschnitte.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 3.1/Windows 95

Etliche internationale Auszeichnungen wurden diesem Multimedia-Spektakel zuteil, das von Magellan Interainment komplett ins Deutsche übersetzt und synchronisiert wurde. Filmreife Special-Effects, professionelle Fullscreen-Videos und sage und schreibe 24 knifflige Rätsel stellen für ambitionierte Tüftler eine spannende Herausforderung dar. Die interaktive Slide-

Boong?! - Die „ultimatierte“ Fußballsimulation

Die bislang eher unbekannte Bleckley Group bläst zum Großangriff. „Boong?! - Die ultimatierte Fußballsimulation“ möchte die etablierten Vertreter des Genres (Bundesliga Manager Matrick, Matrick, Anstoß) auf die hinteren Tabellenplätze verweisen. Ausgestattet mit einer starken Verteidigung (kinderleichtes Gameplay), einem offensiven Mittelfeld (angenehme Benutzerführung) und einem todgefährlichen Sturm (treffsicherer Humor) versucht Boong?!, eine neue Rangordnung zu erschaffen. Boong?! wird fast komplett mit der Maus bedient. Im Unterschied zur Vollversion sind bei der spielbaren Demo Auswahlmöglichkeiten, Ereignisse und Spielzeit begrenzt. Sechs Managertypen und



vierzig Teams stehen zur Wahl. BOONG?! startet mit der Übersicht zur ersten Pokalrunde und zeigt Ihnen die ausgelosten Begegnungen. Im Lauf der Saison finden Sie an dieser Stelle die Tabelle und den aktuellen Spielplan für die Saison 1996/97. Mittels der Bedienelemente rechts wählen Sie zwischen den einzelnen Bereichen. Gehen Sie am besten zuerst in den Abschnitt „TRAINING“. Hier finden Sie „Ihr“ Dream Team. Sie können die Aufstellung ändern,

Schade!



Du fühlst Dich beschissen,
weil wieder mal das
Wichtigste fehlt.

die Spielweise festlegen und die Namen der einzelnen Teammitglieder editieren. Auf der zweiten Seite stellen Sie die Trainingseinheiten ein. Falls Sie einen Assistenten einstellen, können Sie diese Aufgaben delegieren. Dazu gehen Sie zum „SCHREIBTISCH“: Der Personal-Ordner enthält eine Übersicht der derzeit verfügbaren Angestellten. In der DEMO gibt es - mit Ausnahme des Co-Trainers - ein festes Team an Mitarbeitern. Eine Tages- und Gesamtbilanz ermöglichen Ihnen, die Übersicht über Ihre finanziellen Verhältnisse zu wahren. Eine Ihrer wichtigsten Einnahmequellen ist die Werbung im Bereich „EREIGNISSE“. Ihr Verein hat acht Werbeanzeigen und das Trikot zu bieten. Die Angebote der Werbepartner richten sich u. a. nach Laufzeit und Tabellenplatz. Im Bereich „EREIGNISSE“ findet auch der Spielertansfer statt. Dieser ist begrenzt auf drei Besuche und maximal zwei Transaktionen pro Spieltag.

Das „STADIUM“ wird in der DEMO fest vorgegeben. Bauliche Veränderungen sind nicht möglich. Trotzdem ist dieser Abschnitt sehr wichtig, denn hier kaufen und verkaufen Sie bei Heimspielen Fan-artikel und rindfleischfreie (?) Würstchen. Auch ein Blick in die VIP-Lounge und auf die Cheerleader kann sich lohnen. Wenn Sie alle Deals beendet und Ihre Mitarbeiter ausführlich begutachtet haben, wird es Zeit, zum „SPIEL“ zu kommen. Vor dem Anpfiff sollten Sie einen Blick auf den Schiedsrichter werfen und eventuell Ihre Spielweise auf ihn einrichten. Das Spiel selbst starten Sie mittels des Buttons „I. Halbzeit“. Danach sind Ihre Einflussmöglichkeiten bis zum Spielende, wie die eines jeden Managers oder Trainers, relativ begrenzt (Button: Wechseln).

Technische Hinweise: die vorliegende DEMO ist auf eine Saison begrenzt. Als Auflösung gibt es nur 256 Farben. Bitte stellen Sie im CONFIG-Verzeichnis NICHT „HI“ ein, denn sonst müssen Sie die BOONG.INI ändern. Die in der Demo nicht vorhandenen Features werden im Testbericht vorgestellt. Bei Fragen, Problemen, Anregungen: Telefon (0) 0172/4 35 00 07, Fax: 0725/32 24 50 oder Anguilla direkt: Telefon: 001/809/4 97 58 89, Fax: 001/809/4 97 58 87
Internet: www.osi.com/ai

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, Windows 3.1 oder Windows 95, 8 MB RAM

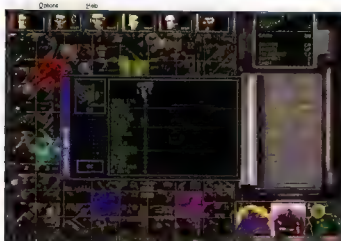
Bud Tucker in Double Trouble



Eine erweiterte, voll spielbare Demo-Version des Adventures im LucasArts-Stil bietet Ihnen nach mehr Einblicken in die skurrile Welt des Mächtegen-Helden Bud Tucker. Das herrlich „altmodische“ Spiel mit Inventory, VGA-Grafik, jeder Menge schlagfertiger Dialoge nebst gekannter Synchronisation und intelligenten Puzzles macht Hoffnung auf einen adäquaten Nachfolger von Simon 2, Monkey Island & Co. Zur Bedienung des Spiels brauchen Sie lediglich eine Maus. Die großen Icons in der unteren Bildschirmhälfte stehen für alle Aktionen, welche die Hauptfigur ausführen kann. Wenn Sie im Gespräch mit anderen Personen sind, wählen Sie einen Satz durch einfaches Anklicken. Der Rest erklärt sich quasi von selbst.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-50, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus

Chaos Overlords



Unter Windows 95 können Sie in einem mörderischen Bandenkrieg in einer futuristischen Metropole. Das überaus komplexe Strategiespiel von New World Computing spielt insbesondere im Multiplayer-Modus (bis zu sechs Spielern im Netzwerk) seine Stärken aus und fasziniert neben der intuitiven Steuerung mit stimmungsvoller SVGA-Grafik (640 x 480 Bild-

punkte/TrueColor). In dieser Demo können Sie das Szenario „Kill 'em All“ 52 Runden lang spielen. Die ausführliche Help-Datei führt Sie in das Spiel und seine Bedienung ein und hilft bei technischen Problemen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95



Probieren Sie schon jetzt das Programm mit der vermutlich originalsten Spiel-Idee dieses Jahres aus! Als „Schutzengel“ kontrollieren Sie jeden einzelnen Bewohner der Stadt Backwater und lösen durch die sorgfältige Dosierung von „Gefühlen“ (z. B. Hunger) die zunehmend komplexer werdenden Aufgabenstellungen. Zu den besonderen Features des Programms gehört die dröhlige Cartoon-Grafik. Anhand der Spielfigur Fred Burgermann geleiten wir Sie im folgenden kurz durch das Spiel.

Demo-Tutorial

Aufgabe 1: Fred geht Essen

Zunächst müssen Sie Fred ausfindig machen. Klicken Sie das Ansicht-Icon an (unten rechts) und wählen Sie anschließend Fred aus der Charakter-Leiste (linker Bildschirmrand) aus. Der Bildschirmausschnitt wird sich um Fred zentrieren, und Sie sehen, was er augenblicklich macht. Falls Fred schläft, klicken Sie einfach auf den „Increase Hunger“-Button und anschließend auf Fred. Jetzt sollte er eigentlich aufstehen, um sich etwas Eßbares zu besorgen.

Versuchen Sie, mit den verschiedenen Trieben und Bedürfnissen des Charakters zu experimentieren: Setzen Sie Freds Hungergefühl auf ein Maximum, so wird er sich sofort in eine Burger Bar begeben, um Essen zu fassen. Jetzt setzen Sie Freds Gier („Greed“) nach oben, die rote Anzeige für die Gier wird steigen. Erhöhen Sie diesen Wert so lange, bis Gier der zweitnächste Balken neben dem Hunger ist. Dies läßt die Gier zu Freds zweitwichtigstem Verhaltenskriterium werden. Fred empfindet jetzt Hunger und Gier - deshalb wird er seine Meinung ändern und statt der Burger Bar lieber das „Greasy Joe's“ aufsuchen, wo die Portionen so groß sind, daß einem nach jedem Besuch fast der Darm platzt. Setzen Sie hingegen Freds Freigeigigkeit („Generous“) nach oben, so wird er sich vielleicht ein anderes, feineres Lokal aussuchen. Bedenken Sie allerdings, daß diese Restaurants erst um die Mittagzeit (12:00) ihre Tore öffnen und ein Charakter über ein gesichertes Einkommen verfügen muß, um sich ein Essen dort zu leisten. Die Öffnungszeiten von Gebäuden können Sie übrigens in der „Building-Section“ des Backwater-Buchs (Icon in der rechten unteren Bildschirmcke) nachschlagen.

Aufgabe 2: Freizeit-Gestaltung

Fred soll sich seine Freizeit mit einer unterhaltsamen Beschäftigung vertreiben. Möglichkeiten dazu gibt es viele: beispielsweise das Casino, den Backwater Park, die Spielhalle oder des Museum. Erhöhen Sie also Freds Freizeit-Bedarf („Leisure“) und kombinieren Sie diese mit verschiedenen anderen Bedürfnissen. Versuchen Sie, möglichst viele Erholungs-Gebäude mit dieser Methode zu entdecken und stellen Sie sicher, daß Fred mindestens eines von ihnen besucht.

Aufgabe 3: Der Mensch ist ein soziales Wesen

Jetzt dürstet es Fred nach menschlicher Gesellschaft. Versuchen Sie, auf eigene Faust herauszufinden, welche Triebe Sie bei Fred erhöhen oder vermindern müssen, um seinen - ähem - Geschlechtstrieb zu steigern.

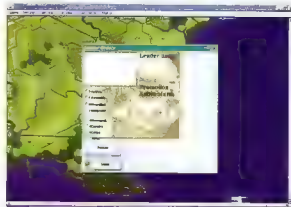
Aufgabe 4: Aller Tage Abend

Jetzt müssen Sie Fred nach Hause schicken. Versuchen Sie, ihn träge und faul werden zu lassen, damit auch diese Aufgabe erfüllt ist.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Civil War

Für Freunde reinrassiger Strategiespiele haben Interactive Magic und deren deutscher Partner Software 2000 gerade ein neues Bürgerkriegs-Spiel in der Mache. Civil War glänzt durch seine schöne grafische Präsentation, vor allem aber durch Detailtiefe. Die Spielzeit der Demo-version ist auf 15 Minuten begrenzt. Wenn Sie die folgenden Schritte befolgen, werden Sie das Spielprinzip schnell verstehen:



Demo-Tutorial

- Zu Spielbeginn haben Sie im Setup-Screen die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen vorzunehmen. Stellen Sie bitte die folgenden Werte ein: „IN VIEW“ und „HISTORICAL“ unter Leadership Ratings und „HISTORICAL“ unter Slave Status.
- Nachdem Sie über den Fall von Missouri benachrichtigt worden sind und mit „Done“ quittiert haben, bringen Sie mit einem Linksklick auf den „MAP“-Button die Übersichtskarte auf den Bildschirm. Auf der Übersichtskarte werden Gebiete in der Hand der Union blau, Gebiete unter der Kontrolle der Konföderierten grau und neutrale Gebiete weiß umrandet dargestellt.
- Klicken Sie auf der Übersichtskarte das Gebiet ganz oben rechts an. Ihre Hauptstadt Washington wird nun auf der Hauptkarte sichtbar.
- Rechtsklicken Sie auf das rechteckige Einheiten-Symbol in unmittelbarer Nähe von Washington. Ein Fenster mit einer Truppenliste wird aufgehen. Rechtsklicken Sie in diesem Fenster das Feld „Washington“, um das City-Order-Fenster (Stadtbefehle) zu öffnen. Das City-Order-Fenster zeigt Ihnen die Truppen- und Verteidigungsstärke der Stadt an. Erhöhen Sie die Zahl der Fortifications (Befestigungsanlagen) auf 5. Klicken Sie anschließend OK.
- Rechtsklicken Sie erneut auf das Einheiten-Symbol von Washington. Diesmal rechtsklicken Sie anschließend allerdings nicht das Wort Washington, sondern das Flaggensymbol („Potomac“). Das Army-Order-Fenster öffnet sich. Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor: Supply Priority - „High“; Army Objective - „Fredericksburg“; March Mode - „Normal“; Combat Stance - „Advanced“.
- Wählen Sie jetzt aus der oberen Menüleiste NATIONAL und CITY PRODUCTION. Im CITY-PRODUCTION-Fenster sehen Sie die Waffen, die in jeder Stadt auf Ihrer Karte produziert werden. Setzen Sie die Produktionswerte für Washington auf 1.000 für „SPRINGFIELDS“ und 32 für „PARROT GUNS“. Sobald Sie genügend Leute in dieser Stadt haben, werden Ihre Truppe diese Waffen aufnehmen. Klicken Sie auf DONE.
- Wählen Sie aus dem Menü SETTINGS den Eintrag HIDDEN ENEMY. Damit werden auch die feindlichen Einheiten sichtbar. Eine der feindlichen Einheiten in der Nähe von Washington trägt als Aufschrift eine römischen Eins und drei Punkte darüber - was darauf hinweist, daß es sich dabei um die erste Division des Feindes handelt. Rechtsklicken Sie Ihre Einheiten bei Washington und linksklicken Sie anschließend die HUNTER-Einheit, um diese auszuwählen. Der Name HUNTER erscheint am unteren Bildschirmrand. Linksklicken UND ziehen Sie die Einheiten bei Washington langsam auf die Feindeinheit. Sobald Sie ein Pfeilsymbol über der Einheit sehen, lassen Sie die linke Maustaste los.
- Wiederholen Sie dieselbe Prozedur mit den Einheiten von TYLER. Sie haben soeben zwei Einheiten gegen den Feind geschickt.
- Wählen Sie aus dem OVERVIEW-Menü den Eintrag ARMY OVERVIEW aus. Das aktive Fenster zeigt Ihnen alle Ländereinheiten an, die Sie befehligen können. Natürlich haben Sie noch mehr Einheiten, als hier angezeigt werden, die restlichen befinden sich aber im Dienst von Städt garnisonen.

- Wählen Sie aus dem NATIONAL-Menü den Unterpunkt GENERAL FORCE STATUS, um eine Liste aller aktiven Truppen und stationierten Garnisonseinheiten einzusehen.
- Rechtsklicken Sie Ihre Einheit gleich südwestlich von Washington. Da diese Einheit sich nicht in einer Truppenansammlung (siehe Washington) befindet, können Sie diese direkt mit einem Rechtsklick aktivieren. Klicken Sie auf VIEW BRIGADES, um die dem Anführer unterstehenden Brigaden einzusehen. In diesem Fenster können Sie seine Truppen dann mit neuen Waffen ausstatten - falls vorhanden. Kehren Sie ins vorherige Fenster (CORPS ORDER) zurück und klicken Sie auf DONE.
- Wählen Sie aus dem Hauptmenü GAME und EXECUTE. In dieser Phase bewegen sich Ihre Einheiten, und die Kämpfe werden ausgetragen. Neue Vorräte sind danach ebenfalls erhältlich. Klicken Sie auf OK.
- Betrachten Sie den Kampf um FORT MONROE, VIRGINIA. (Es kann erforderlich sein, mehrmals auf OK zu klicken, bevor Sie einen Kampf beobachten können). Wenn Sie die Kampfstärke Ihrer Armee festgelegt haben (LOW oder SKIRMISH), klicken Sie auf EXECUTE, um die Schlacht durchzuführen.
- Nachdem der Kampf entschieden wurde, können Sie sich eine genaue Analyse anzeigen lassen.
- Mit den grundlegenden Spielelementen sind Sie jetzt vertraut. Experimentieren Sie nach Lust und Laune mit den anderen Möglichkeiten, um mehr über Civil War zu lernen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Win 3.x/95

Jagged Alliance - Deadly Games



Zu den strategischen Highlights des Jahres 1995 gehört eindeutig Jagged Alliance von Sir-Tech. Hinter der pixeligen VGA-Fassade verbergen sich nervenaufreibende Söldner-Gefechte im Dschungel einer kleinen Insel. „Deadly Games“ ist die Multiplayer-Variante dieses Klassikers und bietet u. a. Modem- und Netzwerk-Funktionen sowie zusätzliche

Schade!



Du fühlst Dich beschissen, weil Du wieder mal nur die Hälfte kriegst.

Waffen und sogar einen Level-Editor. Da bei Deadly Games auf der letzten PC Games CD-ROM eine Datei fehlerhaft war, veröffentlichen wir diese selbstlaufende Demo ein zweites Mal.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM

Wichtiger Hinweis für Windows-95-Benutzer: Da es beim Starten dieses Programms unter Windows 95 zu Abstürzen kommen kann, sollten Sie vor der Installation Ihren Computer im MS-DOS-Modus starten.

Jane's Advanced Tactical Fighters (ATF)



Der inoffizielle Nachfolger zum SYGA-Überflieger US Navy Fighters von Origin/Electronic Arts läßt vor allem Besitzer von High-End-Pentiums abheben. Die in Zusammenarbeit mit dem renommierten Fachverlag Jane's realisierte Profi-Flugsimulation gewährleistet einen hohen Realitätsgrad und fundiertes Datenmaterial in den hochinteressanten Infotainment-Rubriken. Die untenstehende Liste von Tastaturkommandos ist bei weitem nicht vollständig. Lesen Sie die Datei README.TXT im Spielverzeichnis für eine komplette Übersicht.

Tastaturbelegung

Taste Aktion

Allgemeine Kommandos

C Schaltet durch die verschiedenen Zeitraffer-Modi
Q Spiel pausieren/Menüleiste anzeigen
SHIFT-C Zeitlupenbewegung aktivieren (C zum Deaktivieren)
CTRL-Q Mission beenden
CTRL-P Spiel pausieren
CTRL-C Exit to DOS

Cockpit-Kommandos

A Autopilot
SHIFT-E (zweimal) Schließersitz
B Cockpit anzeigen
N HUD-Modus umschalten: Waffen/Navigation
W Nächsten Waypoint wählen
SHIFT-W Vorherigen Waypoint aktivieren
I Schadensanzeige
SHIFT-1 bis SHIFT-9 Verschiedene Reportfenster

Flugzeug-Kontrollen

Joystick L/R/O/U Links/rechts/hoch/runter lenken
W, Z Flugzeug nach oben/unten steuern
A, S Nach rechts/links „rollen“
Numpad 1 Linkes Ruder
Numpad 3 Rechtes Ruder
F Landeklappen
B Bremsen
G Fahrgestell
1-5 Schrittweise Schubeneinstellung (0%-100%)
6 Nachbrenner
7/8 Schub in 5%-Schritten erhöhen/vermindern

Waffen-Kontrollen

J, I Nächste/vorhergehende Waffe aktivieren
Y Aktive Waffe abfeuern
T Maschinengewehr abfeuern
L Leuchttrake abfeuern
D Doppelstreifen abwerten

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, VESA-kompatible SYGA-Grafikkarte, Maus



Anco, der Hersteller der legendären Kick Off-Fußballspiel-Serie, schlägt zurück: Die 96er-Version liefert auf schnellen Rechnern detaillierte SYGA-Animationen, mehrere Kamera-Perspektiven und eine präzise, variantenreiche Steuerung via Joystick oder Tastatur. Mittels der voll spielbaren Demo-Variation können Sie nun testweise selbst in ein Match eingreifen. Für Kick Off 96 ist das Verwenden eines Joysticks oder - besser noch - Joypads anzuraten. Zwar kann das Spiel auch mit der Tastatur gesteuert werden, dies führt aber fast immer zu einem heillosen Durcheinander - vor allem im Zwei-Spieler-Modus. Wenn Sie Ihr Joypad erst einmal kalibriert haben, können Sie gleich loslegen: Taste 1 steht für Torschüsse und Tackling, Taste 2 löst Pässe an andere Spieler aus. Beachten Sie, daß die Pässe gedrückt gehalten werden muß, damit Ihr Spieler den Ball nicht automatisch abgibt.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM. SYGA-Modus erfordert Pentium 70 und 16 MB RAM



Die im Vergleich zur Demo auf der Cover-CD-ROM des Vormonats wesentlich umfangreichere Version von Shattered Steel demonstriert eindrucksvoll die außerordentlichen Features dieses hochauflösenden 3D-Action-Vergnügens von Interplay. An Bord eines Kampf-Roboters zerbürsteln Sie mit Lasern und Raketen gegnerische Exemplare, die sich auf diversen Planeten herumtreiben.

Tastaturbelegung

Taste Aktion

Bewegung des Roboters

Cursor unten Vorwärts laufen
Cursor oben Bremsen/Rückwärts laufen
Cursor links Links
Cursor rechts Rechts
W Kopf heben
S Kopf senken
A Kopf nach links drehen
D Kopf nach rechts drehen

Waffenkontrolle

Maustaste #1 Primärwaffe abfeuern
Maustaste #2 Sekundärwaffe abfeuern
Leertaste Sekundärwaffe auswählen

Energiefluß-Kontrolle

[EINF] Waffenenergie +10%
[ENTF] Waffenenergie -10%
[POS 1] Schildenergie +10%
[ENDE] Schildenergie -10%
[BILD-hoch] Motorenergie +10%
[BILD-runter] Motorenergie -10%

Cockpit-Kontrolle

[F1] Bitmap-Cockpit
[F2] Virtuelles Cockpit
[F3] Externe Ansicht
[F4] Kartenansicht
[F5] Missions-Info
[F6] Linkes Multi-Funktions-Display (MFD) einstellen
[F7] Mittleres MFD einstellen
[F8] Rechtes MFD einstellen

Verschiedenes

[STRG]+CursorstastenGeschützturm heben/senken
[ALT]+CursorstastenKopfbewegung im Virtuellen Cockpit
[ALT]+CursorstastenExterne Ansicht drehen
CBlickrichtung zentrieren
NNächstes Ziel
TGegner anvisieren
XAutomatische Zielerfassung

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Wichtiger Hinweis für Windows-95-Benutzer: Da es beim Starten dieses Programms unter Windows 95 zu Abstürzen kommen kann, sollten Sie vor der Installation Ihren Computer im MS-DOS-Modus starten.

Tomb Raider



Über das „etwas andere“ 3D-Aktionspiel von Core Design konnten Sie in Ausgabe 8/96 bereits viel lesen. Wochen bevor das Spiel fertig wird, hat man uns eine selbstlaufende Demo zur Verfügung gestellt. Leider sind in dieser frühen Version noch nicht die SuperVGA-Routinen zu sehen. Beachten Sie, daß alle Grafiken dabei in Echtzeit berechnet werden.

Hardware-Anforderungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM

Pinball 3D-VCR

21st Century Entertainment goes 3D: Die Veteranen der PC-Flippersimulation haben einigen ihrer bekanntesten Tische eine dritte Dimension verpaßt. SVGA-Grafiken, stillstele Soundeffekte und Mengen gut getarnter Boni lassen den Spieler förmlich „ausflippen“. Der „Tarantula“-Flipper darf fünf Minuten lang im 3D-Modus getestet werden. Die Tastaturbelegung ist identisch mit den meisten anderen Flipperspielen: die SHIFT-Tasten steuern den linken und rechten Flipper.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, EMS-Treiber (!)

Surface Tension



Ihnen steht der Sinn nach einer rasanten Raumschiff-Treibjagd auf fernen Gestirnen? Dann herzlich willkommen bei Surface Tension von Gametek! Das Shoot 'em Up verfügt als Besonderheit über eine völlig neu entwickelte 3D-Engine (Interlaced-Modus, 640 x 480 Bildpunkte, TrueColor- bzw. HiColor-Modus), mit der die Planeten-Oberflächen weitgehend „realistisch“ dargestellt werden.

Tastaturbelegung

Taste Aktion

Allgemeine Kontrollen

ESCZurück zu DOS
Komma, PunktKarte zoom-in/zoom-out
DKartenansicht umschalten
PPause
F1Hilfe
F2Spiel speichern

Flugzeug-Kontrollen

ISonde aussetzen
FAutopilot aktivieren
LSonde aufnehmen
F5Kartenansicht
F6Datenbank
ABeschleunigen
YBremsen
TABTurbo-Booster
+/-Flughöhe regulieren
Cursor links/rechtsNach links/rechts „rollen“
Cursor hoch/runtenNach oben/unten neigen
TTeleporter aktivieren
SStop/Replay Video-Nachricht

Kompletter Wahnsinn für Game-Freaks.

Complete Inside Soccer. Das erste Spiel mit vollem Action-Fußball und komplettem Management-Teil. Rasen-Realismus pur für Playstation und PC:

- über 7000 Spieler-Animationen für perfektes Gameplay
- völlig freie Wahl der Spielperspektive
- voll korrespondierender Live-Kommentar
- 4 europäische Landesligen mit den Original-Teams, inkl. Bundesliga
- kompletter Management-Teil mit direktem Einfluß auf das Spielgeschehen
- Super-Liga, verschiedene Wetterbedingungen, Spielfeldabnutzung ...



Distributed by

PC CD-ROM



Waffen-Kontrollen

Leertaste	Phaser abfeuern
links-SHIFT	Einzel-/Doppel-Laser
STRG	Rakete abfeuern
X	Anti-Raketen-Köder abfeuern
E	E.M.P.-Rakete abfeuern
C	Cluster-Rakete abfeuern
N	Mine detonieren

Autopilot-Kontrollen

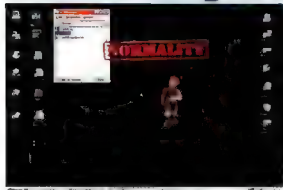
Cursor links/rechts	Geschützturm links/rechts
Cursor hoch/runten	Geschützturm hoch/runten
F	Autopilot deaktivieren

Sonden-Kontrollen

Leertaste	Phaser abfeuern
Cursor links/rechts	Nach links/rechts drohen
Cursor hoch/runten	Beschleunigen/Verlangsamen
B	Signal absetzen
M	Mine absetzen
RETURN	Objekte mit dem Greifarm aufnehmen
L	Sonde zurück zum Schiff
O	Ladung der Sonde zum Schiff beamen
I	Kontrollen zwischen Schiff und Sonde umschalten

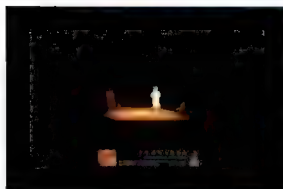
Hardware-Anforderungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

Normality Screensaver



Das erste „richtige“ 3D-Adventure würdigt dieser abgefahrte Bildschirmschoner für Windows 3.1 und Windows 95, in dem Kant (der Hauptdarsteller von Normality) seinen großen Auftritt bekommt. Nicht nur die witzigen Animationen und der an Coolness kaum noch zu überbietende Protagonist rechtfertigen den Dauereinsatz auf Ihrem Desktop!

Leonardo Screensaver



Vor dem Release des anspruchsvollen SVGA-Adventures „Leonardo - Die venezianische Verschwörung“ spendiert der Münchener C.H.Beck-Verlag einen liebevoll gestalteten Bildschirmschoner. Das dazugehörige Spiel versetzt Sie ins 16. Jahrhundert, wo Sie die „Blaupausen“ von Leonardo da Vincis sagenumwobenen „Perpetuum Mobile“ wiederbeschaffen sollen.

NetMech

Activations Kampfbots-Materialschlacht MechWarrior 2 als Multiplayer-Spiel? Dieser Zusatz für das Original-Programm macht es möglich. Treten Sie gegen einen menschlichen Gegner an und finden Sie den fähigsten Mech-Commander heraus. Achtung: Für den Betrieb von NetMech benötigen Sie eine Vollversion von MechWarrior 2!

Mehr als 150.000 Kleinanzeigen!

Deutschlands größte Kleinanzeigen-Datenbank

Bundesweit Anzeigen lesen und inserieren – unabhängig von Erscheinungsterminen!

BTX:

* DHD #

Internet:

<http://www.dhd.de>

Direkt:

download 0511/3991-340

DER HEISSE DRAHT
Postfach 6163 · 30061 Hannover

ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er-Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM“ bzw. „486“ als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.



Microsoft Internet Explorer 2.0



Alle reden vom Internet - doch wie kommt man „rein“? Mit der ausgereiften Version 2.0 des Original Microsoft Internet Explorers steht Ihnen nun eine leicht zu bedienende Zugriffsmöglichkeit auf Millionen von „Seiten“ im World Wide Web zur Verfügung. Beim Surfen rund um den Globus darf ein regelmäßiger Besuch auf der PC Games-Homepage (<http://www.pcgames.de>) auf keinen Fall fehlen!

Display Doctor VS.2

Einen PC softwaremäßig beschleunigen - das soll funktionieren? Es funktioniert! Der Display Doctor von SciTech Software ist nichts anderes als eine verbesserte Version des bekannten UniVBE-Treibers. Wenn Sie den Display Doctor auf Ihrem System installieren, werden Sie selbst bemerken, daß Spiele, die auf den VESA-SVGA-Modus zugreifen, deutlich beschleunigt werden. Wenn Sie genau wissen wollen, welches Geheimnis sich dahinter verbirgt, so lesen Sie bitte die Datei README.WRI im Programmverzeichnis auf Ihrer Festplatte. Benutzer von ATI Mach64-Grafikkarten sollten den Display Doctor übrigens nicht installieren, da wir Inkompatibilitäten feststellen mußten. Alle anderen PC-Besitzer können von diesem Utility allerdings nur profitieren.

PC-Games-Reportage: Die E3 in Los Angeles (Teil 2)



Im zweiten Teil unserer E3-Reportage präsentieren wir Ihnen weitere Highlights von der weltgrößten Spielemesse. Markus Krichel beschäftigt sich diesmal mit den wichtigsten Spiel-Newsrechnungen der nächsten Monate. Wie Sie im Bild links sehen, geht es diesmal wieder etwas härter zur Sache. Aber keine Angst - diesmal gab es lediglich Verletzte und keine Toten zu beklagen.



Im Verzeichnis „LESER“ der Cover CD-ROM finden Sie auch diesmal wieder zahlreiche selbstgeschriebene Programme, die von PC Games-Lesern in Heimarbeit erstellt wurden. In den unten angegebenen Verzeichnissen finden Sie alle benötigten Programmfiles. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Dir	Autoren	Typ	Titel	Bemerkung
9-1	Stefan Hudelmeier, 72525 Münsingen	Cheat	C2Cheat	Geld für Caesar 2
9-2	Flo Berlich, 82377 Benzenberg	Spiele	Trashman	Geschicklichkeit
9-3	Andreas Straßner, 85551 Kirchheim	Spiele	Football Manager	Simulation
9-4	Jörg Goldkamp, 24536 Neumünster	Spiele	Pasch 5	Würfelspiel
9-5	Jens Morgenstern, 01279 Dresden	Spiele	Labyrinth d. Monster	Geschicklichkeit
9-6	Christoph Merklebach, 53332 Bornheim	Spiele	Shots	3D-Shooter (I)
9-7	Frank Meyer, 31535 Neustadt	Spiele	Sub Shot	Strategie
9-8	Martin Kunkel, 90542 Eckental	Spiele	Plong	Geschicklichkeit
9-9	Malte Dareschütz, 44892 Bochum	Spiele	Flag 1	Ballerspiel
9-10	Stefan Blickensdörfer, 67141 Neuhofen	Spiele	Boxes	Geschicklichkeit
9-11	Stefan Rocknagel, 98529 Suhl	Level	WarCraft 2	
9-12	Markus Facher, 63762 Großschmied	Level	WarCraft 2	
9-13	Philipp Brannemann, 54138 Essen	Level	WarCraft 2	
9-14	Günter Liebhardt, 36251 Bad Hersfeld	Level	WarCraft 2	
9-15	Alexander Hahn, 15890 Essen/Thunberg	Level	WarCraft 2	
9-16	Marco Thieme, 06507 Friedrichsbrunn	Level	WarCraft 2	
9-17	Oliver Orlitz, 22115 Hamburg	Level	WarCraft 2	
9-18	Daniel Katow, 4531 Oberkorn, Luxemburg	Level	WarCraft 2	
9-19	Markus Brechen, 81739 München	Level	WarCraft 2	
9-20	Frank Ackermann, 67063 Ludwigshafen	Level	WarCraft 2	
9-21	Dominik Werner, 84095 Furth	Level	WarCraft 2	
9-22	Sebastian Schrauder, 58452 Witten	Level	WarCraft 2	
9-23	Silvio Sommer, 04910 Eßlerwerda	Level	WarCraft 2	
9-24	Falken Hölzer, 21614 Buxtehude	Level	WarCraft 2	
9-25	Rainer Hesse, 01768 Bärenstein	Level	WarCraft 2	
9-26	Marcel Ofner, 6444 Längenfeld	Cheat	Stern	Sternschwäch
9-27	Guido Stammel, 50354 Hürth	Cheat	Dynablast	Geschicklichkeit
9-28	Benjamin Hoopner, 14513 Teltow	Spiele	Wormies	Geschicklichkeit

In den letzten Monaten hatten wir zahlreiche Anfragen, ob die PC-Games-Lesersoftware denn eine Art Qualitätskontrolle durchläuft, bevor sie auf CD-ROM veröffentlicht wird. Natürlich prüfen wir jedes hier veröffentlichte Programm auf Tauglichkeit durch. Zum Beweis zwingen wir unseren Redakteur Rainer Rosshirt diesmal, zu jedem Programm einen Kommentar abzugeben:

Lesereinsendung Nr. 9-1

Alle, die bisher ihre liebe Not mit „Caesar 2“ hatten, bekommen nun Hilfe von Stefan Hudelmeier. Finanzprobleme (zumindest in diesem Spiel) gehören nun der Vergangenheit an.

Lesereinsendung Nr. 9-2

Flo Berlich hat ein nettes Geschicklichkeitsspiel geschrieben, das mich stark an die Anfänge der Computerelemente erinnert. Sieht aus wie auf dem Atari 2600, hört sich auch so an und macht so viel Spaß, als wenn man 15 Jahre jünger wäre. Lesern unter 16 Jahren ist von der Benutzung des Programms dringend abzuraten!

Lesereinsendung Nr. 9-3

Für alle Begeisterten der runden Lederhats hat sich Andreas Straßner hingesetzt und einen Fußball-Manager geschrieben. Sieht grauhaft aus, erfüllt aber voll und ganz seinen Zweck. Kommt zwar ein wenig zu spät, kann aber durchaus neben den kommerziellen Produkten bestehen.

Lesereinsendung Nr. 9-4

Jörg Goldkamp hat eine weitere Kniffel-Variante geschrieben. Das wäre an sich ja noch nichts Besonderes, aber er hat sie mit einem Computergegner versehen, dessen Spielstärke ausreicht, um selbst hartgesottene Zocker an den Rand des Wahnsinns zu treiben - manche auch ein bißchen weiter!

Lesereinsendung Nr. 9-5

Labyrinth der Monster riecht fürchtbar nach dem legendären „Boulderdash“. Aber es ist ja keine Sünde, bei den Besten zu klauen, oder?

Lesereinsendung Nr. 9-6

dynamic soft

CD-ROM

Afterlife	DA	75,95	Machwarrior 2 Special	DV	79,95
AH-64 Longbow	DV	77,95	Nascar Racing	DA	29,95
Alone in the Dark 1 - 3	DV	66,95	Navy Strike	DA	*94,95
ATF	DV	78,95	NBA Live 96	DV	78,95
Bad Mojo	DV	78,95	Need for Speed Special	DV	78,95
Battles	DV	68,95	NHL Hockey 95	DA	29,95
Battle Arena Toshinden	DA	69,95	Normality Inc.	DV	79,95
Battle Cruiser 3000AD	DV	64,95	Olympic Soccer	DA	69,95
Battle Race	DA	69,95	PBA Bowling	DA	58,95
Bioforce Classic	DV	29,95	PGA Tour Golf 96	DA	79,95
Blutfuß (Screamer)	DA	59,95	PGA Tour G. Data 1	DA	39,95

Dungeon Keeper

DV *69,95

Blown Away	DV	89,95	Rebels Assault 2	DV	79,95
Chronicles of the Sword	DV	71,95			
Civilization 2	DV	78,95			
Command & Conquer	DV	89,95			
Com. & Conquer 2	DV	*89,95			
Com. & Con. Mission CDDV		34,95			
Conquest of the New World	DV	84,95			
Creature Shock	DV	39,95			
Cruiser - No Regret	DV	*65,95			
Cruiser - No Remorse	DV	*29,95			
Cyber 2	DV	69,95			
Cybermorgue	DV	78,95			
Daggerfall	DV	*78,95			
Das Schwarze Auge 1	DV	29,95			
Das Schwarze Auge 2	DV	29,95			
Das Schwarze Auge 3	DV	49,95			
Destruction Derby	DA	89,95			
Diablo	DV	i. Verb.			
Die Fugger 2	DV	79,95			

F1 Grand Prix 2

DV 94,95

Return Fire Win 95	DV	78,95	Space Hulk Win95	DA	78,95
RIPPER	DV	78,95	Speed Haste	DV	55,95
RTL Samstag Nacht	DV	49,95	Star Trek-Final Unity	DV	73,95
Shannara	DV	69,95	Steel Panthers	DV	75,95
Shellshock	DV	69,95	S.T.O.R.M.	DA	78,95
Silent Hunter	DV	69,95	Stonekeep	DV	90,95
Silent Thunder	DV	79,95	Syndicate Plus	DV	39,95
Simon 2 incl. T-Shirt	DV	68,95	Syndicate Wars	DV	*78,95
Space Bucks	DV	69,95	System Shock	DV	39,95
Space Hulk Win95	DA	78,95	T-MEK	DA	*79,95
Speed Haste	DV	55,95	Terro Nova	DA	77,95
Star Trek-Final Unity	DV	73,95	The Dig	DV	69,95
Steel Panthers	DV	75,95	Thunderhawk 2	DV	79,95
S.T.O.R.M.	DA	78,95	TILT 1	DA	59,95
Stonekeep	DV	90,95			

Z

DV *68,95

DIE HARD Trilogy	DV	*69,95	Warhammer Sch.D. Rote	DV	69,95
Die Siedler	DV	39,95	Wing Armada	DA	29,95
Die Siedler 2	DV	68,95	Wing Commander 3	DV	39,95
Dogz (Bildsch. Schoner)	DA	29,95	Wing Commander 4	DV	79,95
Dungeon Keeper	DV	*69,95	Wing Commander 5	DV	109,95
Earthsiege 2-Skyforce	DV	79,95	Withaven II	DA	69,95
Earthsiege 1.	DV	89,95	Worms	DV	69,95
Euro 96	DV	65,95	Worms Reinforcements	DV	39,95
F1 Grand Prix 1	DV	39,95	Z	DV	*68,95
F1 Grand Prix 2	DV	94,95	Zork Nemesis	DV	*79,95
F1 Manager 96	DV	69,95			
Fantasy General	DV	69,95			
Fast Attack	DV	64,95			
FIFA Soccer	DV	29,95			
FIFA Soccer 96	DV	78,95			
Firefight	DA	59,95			
Gabriel Knight 2	DV	84,95			
Gene Maschine	DV	*74,95			
Gene Wars	DV	*78,95			
Heart of Darkness	DV	*-Vorb.			
Indy Car Racing 2	DV	78,95			

Quake

DA 68,95

Little Big Adventure	DV	29,95	Tomb Raider	DV	*i.Vorb.
Magic Carpet Plus	DV	29,95	Top Gun-Fire at Will	DV	78,95
Magic the Gathering	DV	*84,95	Torin's Passage	DV	84,95
Manic Karts	DA	39,95	Track Attack	DV	71,95
Martini Racing	DV	29,95	Urban Runner	DV	69,95
Master of Orion 2	DV	*84,95	U.S. Navy Fighter	DV	29,95
			Virtua Fighter	DA	69,95
			Warcraft 2	DV	79,95
			Warcraft 2 Mission	DV	29,95
			Warhammer Sch.D. Rote	DV	69,95
			Wing Armada	DA	29,95
			Wing Commander 3	DV	39,95
			Wing Commander 4	DV	79,95
			Wing Commander 5	DV	109,95
			Withaven II	DA	69,95
			Worms	DV	69,95
			Worms Reinforcements	DV	39,95
			Z	DV	*68,95
			Zork Nemesis	DV	*79,95

Versandkosten: Nachnahme 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartegebühr) • Vorkasse 6,95 DM

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2
• 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

Ladenlokal: Kreuzensteinstr. 12 • 78224 Singen/Hwvl.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 25,- DM

Inh. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - Ladenpreise können variieren

Hier kommt Christoph Merkelbach mit einem raumrassigen 3D-Shooter. Die wütende Vorgeschichte erzählt von bösen Ninjas, die eine Schule überfallen haben. So rast man also durch unzählige Gänge, um die Schurken mittels wohlgezielter Tritte zu beseitigen. Natürlich findet man auch Waffen, die äußerst unchristlich eingesetzt werden können. Zwar wurde das Spiel ordentlich programmiert, doch ist es vom moralischen Standpunkt her mehr als fragwürdig. Wer daran Gefallen findet, schäme sich und spiele zur Strafe noch drei Runden „Pastor 3D“.

Lesereinsendung Nr. 9-7

Zwar ist die Idee zu diesem Spiel noch älter als ich (was etwas bedeuten soll), aber sie wurde wirklich professionell umgesetzt und kann für viele Stunden an den Monitor fesseln. Frank Meyer bastelte eine grafisch tolle Variante von „Schiffe versenken“. Allerdings kommt jetzt kein Lehrer mehr und macht Terror, weil man es während des Unterrichts gespielt hat, dafür hat man jetzt seinen Terror bei der Anschaffung des Rechners und Windows 95 - beides ist unheimlich wichtig für dieses Spiel.

Lesereinsendung Nr. 9-8

Wer kann sich noch an das allererste Computerspiel erinnern? Ja genau, es war „Pong“. Das von Martin Kunkel geschriebene „Pong“ hat nicht nur einen sehr ähnlichen Hamen, sondern gleicht seinem Vorbild bis aufs letzte, angestaute Pixel. Und wenn es nicht so blitzartig anfangen würde, könnte man vielleicht sogar rechtzeitig reagieren.

Lesereinsendung Nr. 9-9

„Flap 1“ ist ein einfaches, aber nett gemachtes Ballerspielchen. Gerade das richtige für zwischendurch.

Lesereinsendung Nr. 9-10

Ich kann wohl davon ausgehen, daß jeder „Tetris“ kennt. Stefan Blickensdörfer auch. Aber es war ihm offensichtlich zu langweilig, und so machte er sich daran, „Boxes“ auf die Menschheit loszulassen. Hier muß auf die Kästchen geschossen werden, um deren Farbe zu verändern - Rest sieht „Tetris“, und das bezieht sich auch auf den hohen Suchtfaktor.

Lesereinsendung Nr. 9-26

Marcel Ofner und Karl Griesser beseitigen hiermit die Probleme bei „Sternschweif“.

Lesereinsendung Nr. 9-27

Dyna Blaster ist ein einfaches Spiel für bis zu vier Personen, die versuchen, sich mittels Bombenlegungen vom Screen zu putzen - wie bei „Highlander“. Es kann nur einen geben.

Lesereinsendung Nr. 9-28

„Wormies“ ist - wie der Name schon andeutet - eine Variante von „Worms“. Allerdings hat Benjamin Hoepfer die Biester wirklich ganz herzig gezeichnet. Als echte Herausforderung stellt sich das Game auf einem Pentium dar, weil die Würmer mit einem Tempo um die Kurven driften, daß es selbst einen Schumacher die Schamesröte ins Gesicht treibt.

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und fügen Sie das Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gutfällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games Veröffentlichung werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen. In- und Renderequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen. Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computer Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

Civilization 2 V1.11.1G

Entmerte Civilization 2-Spieler, die sich über die „markwürdige“ deutsche Übersetzung des Strategie-Hammers von MicroProse geärgert haben, dürfen aufatmen: Der aktuelle Patch mit der Versionsnummer 1.11.1G ersetzt alle bisherigen Änderungen. Des weiteren wurde eine Reihe lästiger Bugs logischer und technischer Art eliminiert.

Descent 2 Version 1.1

Bei einem solchen komplexen 3D-Actionspiel wie Descent 2 von Interplay lassen sich kleinere Bugs kaum vermeiden. Dieses Update macht Schluß damit und ergänzt das ursprüngliche Programm (Version 1.0) um einige interessante Features.

Links 386 Windows 95-Patch

Da hat man endlich Windows 95 installiert, und schon lauten erkläre Lieblings-Spiele (wie z. B. Links 386) nicht mehr ordentlich. Zufällig haben wir für genau dieses Problem eine praktikable Lösung anzubieten: Dieser Patch sorgt dafür, daß Sie selbst mit Ihrem neuen Betriebssystem abstruzer putzen können.

Monopoly Version 1.3

Endlich die Schachballe komplett ausgebaut, und - zack - steht Westwoods multimediale Monopoly-Umsetzung beim Abspielen einer der 3D-Sequenzen ab. Das muß nicht sein: Die Version 1.3 behebt - neben einigen kleineren Fehlern - auch dieses Ärgernis.

Silent Hunter-Patch (deutsche Version)

Für die aufsehenerregende U-Boot-Simulation vonSSI gibt es inzwischen einen Patch. Ab sofort brauchen Sie zum Betrieb dieses Spiels weniger als 7.100 KB XMS-Speicher. Auch Abstürze beim Aufruf des integrierten Kalenders werden beseitigt, und die historischen Missionen funktionieren nun endlich tadellos.

F1 Manager 96 V1.1

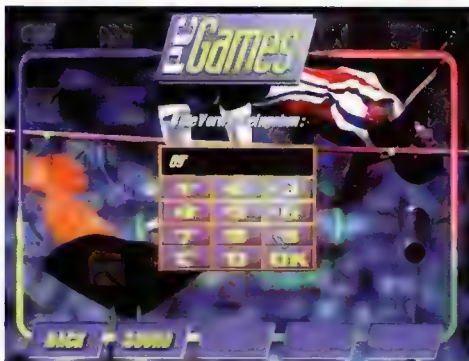
Die Bugs in Software 2000s F1 Manager waren so gravierend, daß wir unseren Test nach seiner Veröffentlichung noch einmal komplett neu schreiben mußten. Der Patch auf die Version 1.1 macht aus dem Flickwerk jetzt endlich ein fertiges Spiel.

COMMAND & CONTACT

Wie wir in den letzten Ausgaben immer wieder angekündigt haben, werden wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und an den Computer Verlag • Kennwort „Command & Contact“ Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

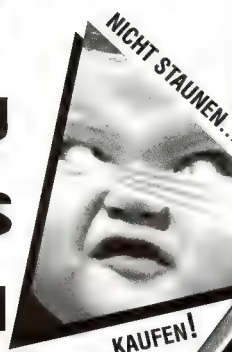
Bedienungshinweise

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tasterfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911“ ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmenden übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nebeneinander stehen. Sollte Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0“ an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, auch beispielsweise „091“. Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeliebert.



hier wieder nur eine winzige Husumant mehr in unseren shop oder am telefon

GLASCH



...KAUFEN!

NUR 2990 DM PRO STÜCK



AMERIKANISCHE M4 SHERMANS GEGEN DEUTSCHE TIGER-PANZERSCHLACHTEN IM 2. WELTKRIEG

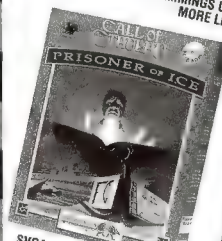


3D-ACTION-SPIEL MIT 360 GRAD UMGEBUNG, KÜNSTLICHER INTELLIGENZ UND 30 SCHWIERIGKEITSGRADEN



3D-ACTION-SPIEL MIT RIESIGEN LEVELN, ZAHLREICHEN GEGNERN UND FALLEN

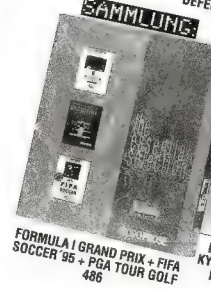
KOMBINATION DES PREISGEKRÖNTEN LEMMINGS UND DER ZUSATZLEVEL OH NO! MORE LEMMINGS FOR WINDOWS



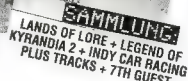
SYGA-ADVENTURE MIT 150 ORTEN UND NEUARTIGEN 3D-ANIMATIONEN



1942 PACIFIC AIR WAR + F-14 FLEET DEFENDER + WINGS OF GLORY



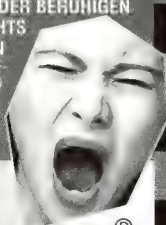
FORMULA 1 GRAND PRIX + FIFA SOCCER 96 + PGA TOUR GOLF 486



LANDS OF LORE + LEGEND OF KYRANIA 2 + INDY CAR RACING PLUS TRACKS + 7TH GUEST

BERLIN Uhlandstraße 181-183 Tel. (030) 88682264	BREMEN Bahnhofplatz 9 Tel. (0421) 1692978	HILDESHEIM Bernwardstr. 7A Tel. (05121) 515519
BIELEFELD Kavalleriestr. 8 Tel. (0521) 60442	HAMBURG Großer Burstah 50-52 Tel. (040) 363950	NIENBURG Schlossplatz 19 Tel. (05021) 910416
BONN Friedrichstraße 42 Tel. (0228) 638677	HANNOVER Marktstr. 45 Tel. (0511) 322936	WIESBADEN Marktstr. 45 Tel. (0511) 322936

1. UUUUUURSCHREI
 2. WIEDER BEHÜGEN
 3. NICHTS WIE HIN (ODER BE-STELLEN)



SOFTSALE®
 Lau und Zielke OHG

Vertrieb 31582 Nienburg, Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910 416
Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Produktinfo		
Ausführung	Bildschirm-	Sprach-
der Anleitung	text	ausgabe
DEE		

Preis = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar - Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen. Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand - keine indizierten Spiele!

D=Deutsch	D=Deutsch	D=Deutsch
E=Englisch	E=Englisch	E=Englisch
7=Unbekannt	7=Unbekannt	7=Unbekannt
(nix wissen)	7=Unbekannt	X=Keine
		7=Unbekannt

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1.	(1)	Die Siedler 2	Blue Byte	2
2.	(2)	Civilization 2	MicroProse	3
3.	(-)	F1 Manager 96	Software 2000	1
4.	(3)	Command & Conquer	Virgin	9
5.	(10)	World of Combat	Compilation/NovaLogic	2
6.	(5)	Conquest of the New World	Interplay	2
7.	(2)	Megapak 5	Koch Media	3
8.	(6)	WarCraft 2	Blizzard Entertainment	7
9.	(9)	Hugo 3	ITE	9
10.	(8)	Die Fugger 2	Sunflowers	3
11.	(-)	Silent Hunter	Mindscape/SSI	1
12.	(-)	Flight Simulator 5.1	Microsoft	1
13.	(11)	Blue Byte Collection	Blue Byte	2
14.	(-)	Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods/CentreGold	1
15.	(13)	WinSkat	CDV	2
16.	(-)	Pole Position	Ascon	1
17.	(13)	Wing Commander 4	Origin/Electronic Arts	4
18.	(-)	AN64D Longbow	Electronic Arts	1
19.	(-)	Shannara	Legend/Virgin	1
20.	(-)	Ripper	Gametek	1

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	(-)	WarCraft 2 Expansion Set	Blizzard Entertainment	1
2	(12)	AN64D Longbow	Electronic Arts	2
3	(2)	Die Siedler 2	Blue Byte	3
4	(-)	Elisabeth I.	Ascon	1
5	(1)	INDIZIERT	INDIZIERT	2
6	(3)	Civilization 2	MicroProse	3
7	(-)	Command & Conquer Editor 2	—	1
8	(-)	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1
9	(7)	F1 Manager 96	Software 2000	2
10	(14)	WarCraft 2	Blizzard Entertainment	8
11	(11)	Command & Conquer	Westwood	9
12	(9)	C & C Der Ausnahmezustand	Westwood	5
13	(-)	Afterlife	LucasArts	1
14	(16)	Riddle of Master Lu	Sanctuary Woods	3
15	(4)	The Dig	LucasArts	2
16	(13)	Conquest of the New World	Interplay	3
17	(-)	Space Hulk 2	Electronic Arts	1
18	(-)	Urban Runner	Sierra	1
19	(5)	Silent Hunner	Mindscape	2
20	(-)	Die Fugger 2	Sunflowers	1

Unsere Referenz - PC Games empfiehlt

In dieser Ausgabe feiert es Premiere - unser neues Referenz-System, das die nach Meinung der PC Games-Redaktion besten PC-Spiele jedes Genres auflistet. Alle zukünftigen Neuerscheinungen müssen sich an diesen Referenzen messen lassen. Nähere Informationen zu jedem Titel finden Sie im Testbericht in der jeweiligen Ausgabe.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96
------------------	--------	------

Klassische Adventure

Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance	Sir-Tech	7/95

Echtzeit

Command & Conquer	Westwood Studios	9/95
Syndicate	Bullfrog	8/93
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele“)

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstöß	Ascon	2/94
Bundesliga Man. Hattrick	Software 2000	8/94
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1/96

Basketball

NBA Live 96	Electronic Arts	4/96
-------------	-----------------	------

Golf

Links LS	Access	9/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

Front Page Sports Football	Sierra	
----------------------------	--------	--

Baseball

Hardball 5	Accolade	
------------	----------	--

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95
----------	-----------------	------

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 96	Electronic Arts	12/95
---------------	-----------------	-------

Action

Rennspiel

Bleifuß	Virgin	1/96
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemania	Acclaim	1/96

Jump & Run

Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MechWarrior 2	Activision	10/95
Privateer	Origin	11/93
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96

Sci-Fi-Action

TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Rebel Assault	LucasArts	1/95
Rebel Assault 2	LucasArts	1/96

PC Games 9/96 111

So erreichen Sie uns:

Anschritt

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe

100567,3006 (Oliver Menne)
100335,1252 (Thomas Borowski)
100546,3040 (Harald Wagner)
100727,3425 (Petra Maueröder)

Reklamationshotline

Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Bei Reklamationen

wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

PC Games Mailbox

Analog: (09 11) 9 36 65 50
Digital: (09 11) 9 36 65 55

Abobetreuung

(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen
zum Abonnement. Nicht bei techni-
schen Fragen oder Tips & Tricks.

Verlagsanschrift

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoh

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Halowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich
für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borowski

Bildredaktion:

Richard Schüller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Herbert Aichinger, Hans Ippisch,
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt,
Harald Wagner

Redaktion USA:

Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistent:

Michael Erwein

Freier Mitarbeiter:

Stefan Gnad

Layout: Alexandra Böhm, Roland
Gehardt, Hansgeorg Hafner, Simon
Schmid, Hans Ströbel, Gisela Träger

Titelgestaltung:

Hansgeorg Hafner

Titel: Westwood, Virgin

Konzeption und Gestaltung
der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoh

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk

Astat Media GmbH

Abonnement:

PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Ab
DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme

Mit der Einreichung von Manuskripten jeder
Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum
Abdruck in den von der Verlagsgruppe her-
ausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr
für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann
nicht übernommen werden.

Anzeigenkontakt:

Computer Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0

Media-Beratung:

Thorsten Szameitat -19

Media-Beratung:

Wolfgang Menne -43

Disposition:

Tanja Kaiser -32

verantwortlich:

Thorsten Szameitat

Telefax:

09 11/64 27 86 0

CompuServe:

101647,2432

D-Netz:

01 71/62 13 14 6

Anzeigenkontakt:

Computer Verlagsbüro Duisburg

Fax:

0203/30511-555

Telefon:

0203/30511-11

Verkauf:

Thomas Kammer -551

Oliver Diemers -554

Thomas Diehl -552

Disposition:

Gregor Eicker -553

Anzeigenleiter: Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Urheberrecht Text

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträ-
ge sind urheberrechtlich geschützt. Jegli-
che Reproduktion oder Nutzung bedarf
der vorherigen, schriftlichen Genehmi-
gung des Verlags.

Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM

Alle auf der PC Games Coverdisk und
CD-ROM veröffentlichten Programme
sind urheberrechtlich geschützt. Kopie-
ren oder gewerbliche Nutzung bedarf
der vorherigen, schriftlichen Genehmi-
gung des Verlags. Der Verlag übernimmt
keinerlei Haftung für evtl. auftretende
Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der
Programme sind die Autoren verant-
wortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die
durch die Benutzung der auf CD-ROM
oder Diskette enthaltenen Programme
entstehen, keine Haftung. Die Program-
me stellen keine Entwicklung des Verlags
dar, sondern sind Eigentum anderer
Hersteller. Die Benutzung und Installation
der Programme geschieht auf eigene
Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen
des Computer Verlags bei.

Inserentenverzeichnis

3 Plus	63
AB Union	179
Althoff	74
Arizona Software	T&T 649
Ascon	137
Audioland	74
B&E Games	T&T 657
Bachler	66
Bertelsmann	21
Bischoff & Partner	T&T 657
Bomico	8, 9, 23, 34, 35, 40, 41, 119, 121, 130, 131
Brinkmann	63
Call & Play	113
CDV	135
Centregold	57
CIC	33
Codemasters	11
CompuStore	155
Computec	17, 18, 19, 63, 163, 173, 175
Computer Versand Bosch	133
CPS Heideck	171
Cross	65
Deutsche Messe AG	45
Digital Integration	25
Dynamic Soft	CD-ROM 83
Eagle Games	T&T 651
Funsoft	15, 158, 159
Game It	115
Groß Elektronik	68
Hardware Heidegott	145
Hint Shop	T&T 665
Index	T&T 663
Jet Stream	137
Joysoft	69
Konami	T&T 653, 655, 659, 661, CD-ROM 77, 79, 81
Lucky Strike	180
Magic Entertainment	149
Mandala	71
Media Point	50, 51
Media Publishing	47, 49
MHC Versand	171
Micro Fun	T&T 665
Miro	43
MLC Versand	175
Multimedia Soft	T&T 663
Mystic Computer Parts	74
Navigo	125
Okay Soft	111
Partner GmbH	165
PC Fun	T&T 657
Pearl Agency	39
Philip Morris	13
Sega	59, 169
Softsale	107
Software 2000	139, 141, 143, 151
Software Corner	147
Software Company	157
Softwareversand Kriete	147
Sony	4
Spacetek	161
Test & Take	173
Theo Kranz Versand	117
Topware	123
Tsunami	111
Versand 99	109
Virgin	2, 3
Wial	73

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage 1. Quartal 1996 209.175 Exemplare



Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.

Software-Versand

Nur in
46485 **Wesel**
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Der Knüller!

"Z"

Erscheinungstermin
Mitte/Ende August!

Deutsche Version
DM 74,99



CD-ROM	
7th Guest	DA 19,99
5th Musketeer	DV 67,99
After Life	DA 74,99
AH - 64 Longbow	DV 79,99
Alone in the Dark T.1-3	DV 69,99
Anvil of Dawn	DV 69,99
Archeo America	DV 29,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 73,99
Azalea Tears	DVx69,99
Bad Mojo	DV 79,99
Baku Baku	DA 54,99
Baphomet's Fluch	DVx74,99
Batmann Forever	DA 69,99
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	DA 69,99
Berning Syndrome	DV 69,99
Bird	DV 59,99
Bleed!	DV 49,99
Blood and Magic	DV 14,99
Blown Away	DV 74,99
Caesar 2	DV 74,99
Central Intelligence	DVx74,99

CD-ROM	
Made in Germ. Compil.	DV 39,99
Manic Karts	DA 29,99
Martini Racing	DV 24,99
Mechwarrior 2	DV 74,99
Mechwarrior 2Win. 95	DV 74,99
Mega Pack 5	DA 79,99
Mega Race 2	DV 54,99
MissionForce Cyberstorm	DV 84,99
Monopoly	DV 59,99
Myst	DV 64,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99
Normality	DV 74,99
Offensive - HSV	DV 59,99
Offensive-Bay München DV	59,99
Offensive - Düsseldorf	DV 59,99
Offensive - Schalke	DV 59,99
Offensive - Bielefeld	DVx59,99
Offensive - Dortmund	DVx59,99

Unsere Hit's!



**Formula One
Grand Prix 2**
Deutsche Version
nur
DM 104,99

Form. One Grand Prix 2 + Form. One Grand Prix 1
+ Thrustm. Lenkrad T2 mit
Gas- und Bremspedale
DM 299,99

CD-ROM	
Torrid Passage	DV 79,99
Trivial Pursuit	DV 74,99
Urban Runner	DV 69,99
Volgas	DV 54,99
Viking Conquest	DV 67,99
Virtual Karts	DV 19,99
Virtus Fighter	DA 74,99
Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	DV 24,99
Warhammer	DV 69,99
Westwood Compilation	DV 69,99
• Kyandia 1 - 3 • Dune 2	
• Lands of Lore	
Wing Commander 4	DV 79,99
Worms	DV 64,99
Worms Data	DV 34,99
Zork Nemesis	DVx84,99

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	
Albion	DV 34,99
Earthworm Jim 2	DV 89,99
Earthworm Jim 2	DV 89,99
Fade to Black	DV 89,99
Impact Racing	DA 84,99
Olympic Games	DA 79,99
Powerplay Hockey	DA 79,99
Pro Pinball the Web	DA 84,99
Resident Evil	DV 69,99
Ridge Racer Revolution	DA 94,99
Space Hulk Blood Chapter	DA 89,99
Syndicate 2 Wars	DVx89,99
Tilt	DV 79,99
Time Commando	DVx89,99
To Shin Den	DA 99,99
Track + Fields	DA 99,99

Weitere Angebote

Space Quest 4	DA 19,99
Space Quest 6	DV34,99
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Steel Panther	DV 39,99
Sinks Command + Data	DA 29,99
Syndicate Plus	DV 29,99
System Shock	DV 29,99
Theme Park	DV29,99
Ultima Underworld 1 + 2DA	29,99
U.S. Navy Fighter	DV29,99
Wing Armada	DA 29,99
Wing Commander 3	DV34,99
X - Wing	DV29,99

**Wir führen Sony
Play-Station
Spiele**
und Zubehör in großer Auswahl.

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Civilization 2	DV 79,99
Civil War General	DV 79,99
Command & Conquer	DV 79,99
Comm. & Conq. Data	24,99
Comm. & Conquer 2	DVx89,99
Command Aces Win 95	74,99
Conqueror A.D. 1086	DV 74,99
Conquest o. New World	79,99
Crucible o. t. Sword	DV 74,99
Crusader No Regret	DVx64,99
Cyberia 2	DV 69,99
Daggerfall	DVx79,99
Darker	DA 74,99
Das schwarze Auge 3	DVx39,99
Death Gate	DV 74,99
Deadline	DV 39,99
Der Produzent	DV 74,99
Die große Schlacht in den Ardennen	DV 79,99
Die Hard Trilogy	DVx64,99
Die Schlumpie	DV 69,99
Discent 2	DA 84,99
Destruction Derby	DA 84,99
Diablo	DVx64,99
Die Fugger 2	DV 74,99
Die Siedler 2	DV 69,99
Discworld	DV 74,99
Dungeon Keeper	DVx74,99
Earth Siege 2	DV 79,99
Earthworm Jim 1 + 2	20V 64,99
Elisabeth 1	DV 89,99
Euro 96 Soccer	DV 74,99
FI Manager	DV 69,99
Fantasy General	DV 69,99
Fast Attack	DV 69,99
Fifa Soccer 96	DV 79,99
Flight	DA 59,99
Flugsimulator 5.1	DV 99,99
Formula One Gt.Prix 2	DV104,99
Gabriel Knight 2	DV 77,99
Gear Head	DV 49,99
Gender Wars	EV 49,99
Golden Gate Killer	DVx69,99
Hard Line	DVx69,99
Heart of Darkness	DVx84,99
Heroes of Might & Magic	54,99
Hugo 3	DV 64,99
Hugo 4	DVx69,99
Hugo Screensaver	DVx34,99
Indy Car Racing 2	DA 74,99
Jagged Alliance 2	DV 14,99
Lemmings Paint Ball	DA 29,99
Lighthouse	DV 84,99
Load Star	DVx77,99
Olympic Games	DA 67,99
Olympic Soccer	DA 67,99
Pack Imperia 2	DV 14,99
PGA European Tour	DA 79,99
PGA Tour Golf 96	DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data	34,99
Phantasmagoria	DV 79,99
Phantasmagoria 2	DV 14,99
Pole Position	DV 87,99
Powerplay Hockey	DA 59,99
Privater 2	DV 14,99
Pro Pinball the Web	DA 49,99
Psycho Pinball	DV 69,99
Quake	DAx74,99
Rebel Assault 2	DV 79,99
Return Fire Win 95	DV 79,99
Return of Arcane	DA 14,99
Riddle of Master LU	DV 74,99
Ripper	DV 79,99
Rivers of Dawn	DA 67,99
Schleichfahrt	DVx77,99
Shannara	DV 69,99
Shell Shock	DV 59,99
Shivers	DA 74,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Thunder	DV 89,99
Sim City 2000 Compil.	89,99
Sim Tower	DV 74,99
Sonic	DAx49,99
Space Bugs	DVx64,99
Space Hulk 2	DA 79,99
Speed Haste	DA 59,99
Star Gate	DVx44,99
Star Trek Klingon	DA 67,99
Star Trek Tech. Manuel	DV 69,99
Star Wars Collection DV	54,99
• Rebel Assault 1	
• X-Wing	
• Star Wars Screensaver	
Stonekeep	DV 84,99
S.T.Q.R.M.	DV 79,99
Strike Back	DV 54,99
Syndicate 2 / Wars	DV 79,99
TFX. 2000 Eurofighter	DV 79,99
Terra Nova	DA 69,99
Terra Nova	DVx69,99
Terminator Future Shock	DV 69,99
The Dig	DV 74,99
Think X	DV 39,99
Thunderhawk 2	DA 74,99
Tie Fighter SVGA	DV 69,99
Time Commando	DVx74,99
Tilt	DA 51,99
To Shin Den	DV 64,99

Command & Conquer 2

"Red Alert"
Erscheinungstermin
Anfang September
nur DM 89,99

VORBE-
STELLUNG
EMPFOHLEN!
Deutsche Version

Virtua Fighter

Deutsche Anleitung
nur DM 74,99

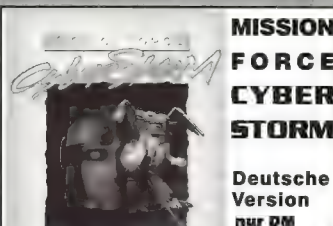


Gender Wars

Englische
Version
nur DM 49,99

LIGHTHOUSE

Deutsche Version
nur DM 84,99



EN FASZINIERENDES STRATEGIESPIEL
IM METALTECH™-UNIVERSUM.
nur DM 84,99

Quake

Erscheinungstermin
Ende August!
nur DM 69,99

MISSION FORCE CYBER STORM

Deutsche
Version
nur DM 84,99

MISSION FORCE CYBER STORM	
Knights of Xenar	DV 29,99
Lands of Lore	DV 29,99
Little Big Adventure	DV 29,99
Load Runner	DV 29,99
Lost Eden	DV 19,99
Lost in Time 1 + 2	DV 19,99
Magic Carpet 1 + 2	DV 29,99
Maniac Karts	DA 29,99
Monkey Island 1	DV 24,99
Monkey Island 2	DV 24,99
Nascar Racing	DA 24,99
NHL Hockey 95	DA 24,99
Necropolis	DV 29,99
Outpost 1.5	DV 34,99
PGA 486	DAx29,99
Police Quest 4	DA 29,99
Populus + Power Mong	DA 29,99
Power House	DV 34,99
Privater + Data	DA 29,99
Rebel Assault 1	DV 34,99
Return to Zork	DV 29,99
Rüsselsheim	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Shadow of the Comet	DV 24,99
Sim City Enhanced	DV 24,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
SSN - 21 Seawolf	DV 29,99
Space Hulk	DV 29,99

**Wir führen Spiele-
lösungen der Firma
Hint-Shop 14,90**

**Händleranfragen
erwünscht!**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der
Installation Ihrer Software?
Kein Problem, denn wir lassen
UNSERE KUNDEN nicht im
Regen stehen! Inhaber wissen,
bei Konfigurationsproblemen
Call&Play HOTLINE anrufen
und nach "Frank Klink" fragen.
Probieren Sie es doch einfach
mal.

Hotline 02 81-9 52 98 13

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal
DV = Spiel und Anleitung deutsch - DA = Anleitung deutsch - EV = voll english
LV = in Vorbereitung - x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Coming Soon

Monat für Monat präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine Liste mit den interessantesten Titeln der kommenden Monate, die wir in enger Kooperation mit den Herstellern zusammengestellt haben. Daß es bei den geplanten Release-Terminen fast immer zu erheblichen Verzögerungen kommt, wissen Sie sicherlich aus leidvoller Erfahrung. Wir halten Sie über die diesbezüglichen Entwicklungen auf dem laufenden! Übrigens: Die Neuerscheinungen im August finden Sie ab sofort auf der Coming Up-Seite.

Actus Golf	Grenlin Interactive	Sportspiel	Oktober 96	Lost Vikings 2	Acclaim	Geschichtliche	Oktober 96
Adams Family Pinball	Virgin/Williams	Flippers	September 96	M.I.A.	Warner Interactive	Flugsimulation	Dezember 96
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	Januar 97	Mad TV 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	September 96
Aladdin (Win 95)	Virgin	Jump & Run	September 96	Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	Oktober 96
Alien Incident	Gametek	Action	Oktober 96	Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	September 96
Alien Trilogy	Acclaim/Probe Entertainment	3D-Action	September 96	Master of Orion 2, Battle of Arcturus	MicroProse	Strategie	Oktober 96
Assassin 2015	Warner Interactive	Action-Adventure	Oktober 96	Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	Oktober 96
Baku, Baku	Sega	Geschichtliche	September 96	Maxx	Greenwood	Rennspiel	September 96
Baphomet's Fluch	Virgin/Revelation Software	Adventure	September 96	McLaren at Le Mans	Electronic Arts	Rennspiel	September 96
Beazooka Sue	Starbyte	Adventure	Oktober 96	Midnight	Maxis	3D-Action	September 96
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Oktober 96	Mummy	Acclaim	Interactive Movie	September 96
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	März 97	NASCAR Racing 2	Sierra	Simulation	November 96
Blade Runner 2	Virgin/Graffiti Software	Rennspiel	November 96	NHL Hockey 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
Brinn's Open	Looking Glass	Sportspiel	November 96	NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	Sportspiel	November 96
Bug!	Sega	Jump & Run	September 96	Orion Burger	Sanctuary Woods	Adventure	September 96
Bundesliga Manager 7 Win 95	Software 2000	Wirtschaftssimulation	Oktober 96	Pax Imperia 2	Blizzard	Strategie	November 96
Cesar 2 f. Windows 95	Sierra	Strategie	Oktober 96	Peeko	Max Design	Adventure	September 96
Calathons Crossline Saloon	Legend	Adventure	November 96	Phantasmagoria 2	Sierra	Interactive Movie	Oktober 96
Citizens	MicroProse	Strategie/WSim	Dezember 96	Privateer: The Darkening	Electronic Arts	Interactive Movie	Oktober 96
Civild	Virgin/Habro	Strategie	Oktober 96	Rama	Sierra	November 96	
C & C: Alarmstufe Rot	Virgin/Westwood Studios	Strategie	November 96	Ravage	Warner Interactive	Action	Oktober 96
C & C: Der Tiberiumkrieg (Win 95)	Virgin/Westwood Studios	Strategie	November 96	Rayman 2	Ubisoft	Jump & Run	Dezember 96
C & C: Tiberium Sun	Virgin/Westwood Studios	Strategie	Januar 97	Realms of the Haunting	Grenlin Interactive	3D-Action	September 96
Creation	Bullfrog	Simulation/Strategie	Dezember 96	Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
Creatures	Warner Interactive	Simulation	Oktober 96	Risiko	Virgin/Habro	Strategie	November 96
Crusader: No Regret	Origin	Action-Adventure	September 96	Road Rash	Electronic Arts	Rennspiel	September 96
Cyber Gladiators	Sierra	Strategie	November 96	Schleifenhaut	Blue Byte	Action-Simulation	September 96
Daggerfall: Die Schritter der Wesen	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Oktober 96	Scorched Planet	Virgin/Criterion	Action	September 96
Das Hexagon-Kartell	Ascon	Action/Simulation	September 96	Sega Rally	Sega	Rennspiel	Januar 97
Daytona USA	Sega	Rennspiel	September 96	Shattered Steel	Acclaim	3D-Action	Oktober 96
Deadlock	Accolade	Strategie	September 96	Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
Der Planer 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	September 96	SimGolf	Maxis	Sportspiel	August 96
Destruction Derby 2	Sony Interactive	Rennspiel	November 96	Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	März 97
Diablo	Blizzard	Action-Rollenspiel	Oktober 96	Skyline Revenge	Bethesda Softworks	3D-Action	November 96
Die Akte Pandora	Virgin/Access	Adventure	September 96	Sonic PC	Sega	Jump & Run	September 96
Die Hard Trilogy	Fox Interactive	Action	September 96	Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	November 96
Deworld 2	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96	Stadt der verlorenen Kinder	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Down in the Dumps	Philips Med a	Adventure	September 96	Star Control 3	Accolade	Strategie	Oktober 96
DSA 3: Schatten über Riva	Atre	Rollenspiel	September 96	Star Trek Academy	Interplay	Adventure	Dezember 96
Dungeon Keeper	Bullfrog	Action/Strategie	Oktober 96	Star Trek: Generations	MicroProse	Adventure	November 96
Ecstacy 2	Sony Interactive	Action-Adventure	Februar 97	Star Trek: Return to Volcano	Interplay	Adventure	Januar 97
Eradicator	Warner Interactive	Adventure	November 96	StarCraft	Blizzard	Strategie	Dezember 96
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	Januar 97	Strataphore	Acclaim	Strategie	Februar 97
FIFA Soccer 97	EA Sports	Sportspiel	November 96	Strike Force	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
Fight Unlimited (Windows 95)	Looking Glass	Flugsimulation	August 96	Syndicate Wars	Bullfrog	Action/Strategie	September 96
Flottenmanager	Virgin/Habro	Strategie	Oktober 96	The Drowned God	Warner Interactive	Rollenspiel/Adventure	Dezember 96
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	Januar 97	The Race	Warner Interactive	Rennsimulation	Januar 97
Gene Wars	Bullfrog	Strategie	September 96	Theme Hospital	Bullfrog	Rollenspiel/WSim	November 96
Greetings from Planet Earth	Adventure Soft	Adventure	September 96	Three Skis in the Totes	Warner Interactive	Adventure	September 96
Hardline	Virgin/Cryo	Action	September 96	TLC	Trilobyte/Electronic Arts	Adventure	November 96
Heart of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	November 96	ToonStrike	Virgin	Interactive Movie	Oktober 96
Hunter Hunted	Sierra	Simulation	November 96	Trachit	Warner Interactive	Adventure	November 96
Independence Day	Fox Interactive	Action	Dezember 96	Ultima 9	Origin	Rollenspiel	Januar 97
IndyCar 2 f. Windows 95	Sierra	Simulation	September 96	Ultima Online	Origin	Rollenspiel	Dezember 96
International Moto X	Warner Interactive	Rennspiel	Dezember 96	Ultra Pinball 2	Sierra	Flippers	Oktober 96
Into the Void	PlayMates Interactive	Strategie	September 96	US Navy Fighters 97	Electronic Arts	Flugsimulation	Oktober 96
Jagged Alliances: Deadly Games	Sir-Tech	Strategie	September 96	Vette	MicroProse	Rennspiel	März 97
Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	Oktober 96	Virtual City PD	Sega	Action	Dezember 96
Jettiflight 3	Mission Studios	Flugsimulation	November 96	Virtual Fighter PC	Sega	Beat 'em Up	September 96
John Madden Football 97	EA Sports	Sportspiel	November 96	Waterworld	Acclaim	Strategie	Dezember 96
King's Quest 8	Sierra	Adventure	Januar 97	Wp2000 XL	Sony Interactive	Rennspiel	September 96
Lands of Lore 2	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	November 96	Woodruff 2	Sierra	Adventure	Februar 97
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Adventure	November 96	X-Card	Bethesda Softworks	Rennspiel	November 96
Lion King (Win 95)	Virgin	Jump & Run	September 96	X-COM: The Apocalypse	MicroProse	Strategie/Action	November 96
Little Big Adventure 2	Adeline	Geschichtliche	Januar 97	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts	Action	September 96
Lords of the Realm 2	Sierra	Strategie	November 96	Your Personal Amok	Warner Interactive	3D-Action	Januar 97

☎ 0831/51167-0

☎ Telefax 0831/51167-1

☎ Compuserve 100106,3111

☎ T-Online/Btx: ★Gameit#

☎ Game It! - 87488 Betzgau

Preise gelten meist für die deutsche Version inkl. Elservise

bei sonstiger Angabe Preise inkl. Mehrwertsteuer (Vollpreis) von 12 Tagen beim ersten Bestellen. Bei nicht erschienenen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Bei nicht erschienenen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Bei nicht erschienenen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt.

Bei Nichtanfrage berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz

Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen

Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei

Postschick / Schick / Bankauszahlung: DM 5,90, ab DM 250,- frei

Preise Stand 14.96 * = noch nicht verfügbar am 14.7.

N = Neu im Programm **P = Preissenkung** **H = Hit** **Superhit!**

Kein Vertrieb von „Erotik“ oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 8 = ÖSch

Game It! - A-6691 Jungbuhl, Tel. 05678/8372

versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D

PREISKNALLER CD

CD ROM

1942 War Gold* 34,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

32 Lemmings 79,95

Game It!

Spiel des Monats August:

Z* 69,95

F1 GP 2

dt. 84,95 69,95

F1 Manager '96

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Formula 1

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Command & Conquer 2*	79,95
Cyberia 2	64,95
Das schwarze Auge 3*	39,95
Die Siedler 2	69,95
F1 Manager 96	69,95
Olympic Games	64,95
Virtua Fighter	69,95
Warcraft 2	69,95
Warcraft Data	24,95
Wing Commander 4	79,95

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Star Trek

Preisaktion!

Comm. & Conq. 69,95

Rayman 49,95

Steel Panthers 54,95

Wing Comm. 3 29,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Wing Comm. 4 79,95

Mortimer and the Riddles of the Medallion

Kinderüberraschung

Was Spannendes, was zum Spielen UND was zum Bal-
lern - das sind ja gleich drei Dinge auf einmal! Mit Morti-
mer wandelt LucasArts auf einem extrem schmalen Grat
zwischen Edutainment und einem waschechten Shoot 'em
Up-Kracher im Rebel Assault-Stil. Lohnt sich das Spiel
auch für junggebliebene Erwachsene?

Sally und Sid gehören zu der Kategorie von Drei-
käsehoch, die skrupel-
los ihren Haustieren (Hund
Scout und Mietze Waffles)
hinterherwerfen, als diese in
einem dichten Gebüsch ver-
schwinden. Wie seinerzeit
Alice landen die Kids in einem
Wunderland, in dem der fre-
velhafte Lodus alle Tiere in
Steinstatuen verwandelt hat.
Wenn man den einleitenden
Worten des leicht konfusen

Professor Lazlow, seines Zei-
chens Konstrukteur der flie-
genden Riesen-Rennschnecke
Mortimer, Glauben schenken
darf, kann dem gewissenlosen
Schurken nur durch das Fin-
den und Zusammensetzen der
Einzelteile eines magischen
Medaillons das Handwerk
gelegt werden. Im Cockpit von
Mortimer tobt man anschlie-
ßend nach dem Vorbild von
Rebel Assault 2 (auf dessen
Grafik-Engine die Flugsequen-
zen basieren) durch vier ver-
schiedene Welten: Savanne,
Wald, Polargebiet und Wüste.
Alle zu Stein gewordenen Tie-
re werden während des Fluges
mit dem „Revitascope“ er-
löst, Gegner wie Hornissen
und Kraken dienen hingegen
als Zielscheibe für die
Schleimkugeln des „Slime-
tron Muckchucker 2000“. Zu die-
sem Zweck richtet man das hin-
und herschwankende Faden-
kreuz mit Maus oder Joy-
stick auf das gewünschte Ob-
jekt aus und drückt ab. Des
öfteren muß der Spieler auch
Ästen, Eis- oder Felsformatio-
nen ausweichen, um Schaden



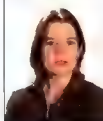
Herzallerliebste animiert: SVGA-
Cinematics mit Sid und Sally.



Wer die Quiz-Fragen richtig beant-
wortet, darf die Reise fortsetzen.

Statement

Was für Kinder gut ist, muß für Erwachsene nicht
schlecht sein - die trickfilmreifen SVGA-Animationen
verdienen Höchstwerte auf der nach oben offenen
Niedrigkeits-Skala. Aber: Spiele-Profis verputzen
Mortimer problemlos innerhalb weniger Stunden, in
Familien mit interaktiv veranlagtem Nachwuchs soll-
te dieses Programm hingegen zur PC-Standard-Ausrüstung gehören.
Nur schade, daß sich Mortimer nicht präziser steuern läßt.



Auf Schwierigkeitsstufe „Easy“ sind die möglichen Ziel-Objekte mit einem
grünen Rahmen gekennzeichnet und deshalb von weitem erkennbar.

vom fliegenden Untersatz ab-
zuwenden.

Expeditionen ins Tierreich

Am Ende jeder Welt erwartet
den lernbegierigen Vor- bzw.
Grundschüler ein Quiz: Alle
beobachteten Tiere können
über ihre Besonderheiten in-
terviewt werden und stellen
sich in kurzen Videosequen-
zen vor. Wer die darauffol-
gende Frage (eine von insge-
samt 88) richtig beantwortet,
erhält ein weiteres Fragment
des Amuletts. Zwischendurch
gibt es professionell animierte
3D-Cut-Scenes (teils geren-
dert, teils gezeichnet), witzige
Songs zum Mitgrölen und

köstliche Schmunzel-Ge-
spräche - eine alles andere
als biedere Vorstellung und
bei höherer Schwierigkeitsstu-
fe garantiert kein Kinderspiel
mehr, da die Steuerung oh-
nehin nicht zu den exaktesten
ihrer Art gehört und die Geg-
ner oft recht unvermittelt vor
dem Fadenkreuz auftauchen.
Die Pädagogik-Abteilung der
PC Games rät: Wenn's Kind
was dabei lernen soll oder
sich auch mal allein mit die-
sem wirklich professionell ge-
machtem Spiel vergnügen
darf, dann empfehlen wir Ih-
nen das Warten auf die kom-
plett deutsche Version, die
demnächst erscheint.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

VGA/ Tastatur	SVGA/ Maus
DOS/ WIN 3.1/ Joystick	WIN 95/ SoundBlaster
HD 0,1 MB/ General MklII	CD 668 MB/ Audio

REQUIRED

Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

Shoot 'em Up	
Grafik	85%
Handlung	80%
Handling	75%
Spielspaß	71%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

TOP PC-CD-SPIELE IM SCHNELLVERSAND



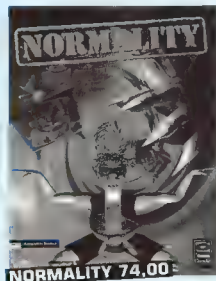
PC-CD-ROM

ABUSE	69.00
AFTERLIFE	79.00
AH-64 LONGBOW	79.00
ALIEN TRILOGY (SEPT) WINDOWS	89.00
APACHE LONGBOW	49.00
ASSAULT RIGGS	69.00
ATP	79.00
BAKU BAKU ANIMAL	54.00
BALDIES	79.00
BAPHOMET'S FLUCH (SEPT)	69.00
BATTLE ARENA TOSHINDEN	69.00
BERNHARD LANGER GOLF	69.00
BLUFUSS 2 (SEPT)	54.00
BUS 1	59.00
CASSAR 2	74.00
CHRONICLES OF THE SWORD OTUL	74.00
CHRONOMASTER	74.00
CIVILIZATION 2	74.00
COMMAND & C-ALARM ROT (SEPT)	89.00
COMMAND & CONQUER	84.00
COMMAND & CONQUER MISSION CD	27.00
COMMAND & CONQUER W N 95	84.00
CONQUEST OF THE NEW WORLD	79.00
D	89.00
DAGGERFALL (SEPT)	84.00
DAVIS CUP TENNIS	99.00
DAYTONA USA (SEPT)	74.00
DEADLINE	39.00
DEFCON 5	79.00
DESCENT 2	84.00
DESCENT 2-MISSION BUILD. (SEPT)	39.00
DIABLO	99.00
DISC WORLD 2 (SEPT)	84.00
DUNGEON KEEPER (AUG/SEPT)	79.00
DSB3 - SCHATTEN ÜBER RIVA (SEPT)	49.00
EARTH WORM JIM 2 - 1	89.00
ELISABETH 1	89.00
ESPN EXTREME GAMES	89.00
F1-MANAGER SOFTWARE 2000	84.00
FABLE	99.00
FANTASY GENERAL DT	89.00



ELISABETH 1 84.00

FAST ATTACK	79.00
FIRE FIGHT	59.00
FLOTTENMANÖVER	79.00
FORMULA ONE GP 2	84.00
FRANK THOMAS BASEBALL	89.00
FLUCHER 2	84.00
GABRIEL KNIGHT 2	89.00
GEARHEADS	39.00
GENDER WARS	79.00
GENE WARS	89.00
GOLDEN GATE KILLER	89.00
HARDLINE	59.00
IRON MAN / XO	89.00
LANDS OF LORE 2 (NOV)	89.00
MARTINI RACING	27.00
MECHWARRIOR 2 WINGS	69.00
MISSION CYBERSTORM	89.00
MYST F. WIN	79.00
NBA JAM T.E.	69.00
NBA LIVE 96	79.00
NEED FOR SPEED	84.00
NORMALITY	74.00
OFFENSIVE	84.00
OLYMPIC GAMES	69.00



NORMALITY 74.00

OLYMPIC GOLD	49.00
OLYMPIC SOCCER	69.00
ONLINE SOCCER	84.00
PANDORA AKTE	74.00
PSA BOWLING	84.00
PSA EUROPEAN TOUR	89.00
PLANER 2	79.00
POWER PLAY HOCKEY	59.00
RATSEL DES MASTER JU	74.00
REBEL ASSAULT 2 DT	79.00
RETURN FIRE WINGS	79.00
REVOLUTION X	89.00
RIPPER	74.00
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	89.00
S.T.O.R.M.	89.00
SCHLACHT IN DEN AROENEN	89.00
SCHLACHT UM GETTYSBURG	89.00
SCHLECHTFART	84.00
SCHLÖPFPE	74.00
SECRET MISSION	79.00
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79.00
SHADDAN	89.00
SHANNARA DT	74.00
SHELLSHOCK	74.00
SIEDLER 2	69.00
SILENT HUNTER	74.00
SILENT THUNDER	84.00
SIMON THE SORCERER 2	74.00
SIMON THE SORCERER 2 WINGS	84.00
SONIC CD	89.00
SPACE HULK WINGS	79.00
SPEED HASTE	59.00
SPEED RAGE	79.00
STAR TREK - A FINAL UNITY	89.00
STAR TREK - DEEP SPACE NINE	79.00
STAR TREK - KLINGON	69.00
STARFIGHTER 3000	84.00

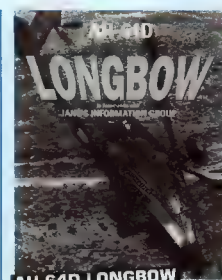
STRIKE BASE	54.00
SYNDICATE WARS	69.00
T-MEK	84.00
TERMINATOR FUTURE SHOCK	84.00
TERRA NOVA	84.00
TFX EUROFIGHTER 2000	84.00
THUNDERHAWK 2	74.00
THUNDERSCAPE	84.00
TIME COMMANDO	89.00
TOP GUN - FIRE AT WILL WIN	89.00
TRACK ATTACK	49.00
UNNECESSARY ROUGHNESS 96	89.00
URBAN RUNNER WIN	89.00
VIKING - THE STRATEGY OF ULTIMA C	59.00
VIRTUA FIGHTER WINGS	74.00
VOLLGAS	84.00
WARCRAFT 2	79.00
WARCRAFT 2 EXPANSION DISK	29.00
WING COMMANDER 4	84.00
WIPEOUT	84.00
WITCHHAVEN 2	74.00
WORMS	69.00
WORMS MISSION CD REINFORCEMENT	39.00
X-CAR	79.00
Z	69.00

TOP ANGEBOTE

11TH HOUR	49.00
ALONE IN THE DARK	24.00
ARCADE AMERICA WIN	49.00
BAD DAY ON THE MIDWAY	89.00
BIOFORCE	29.00
BRAIN DEAD 13	49.00



Z Spiel des Monats August 69.00



AH-64 LONGBOW 79.00

BURN CYCLE	49.00
CARRIER STRIKE FORCE - DAWN P	39.00
COLONY WARS 2492	49.00
COMPLETE CARRIERS AT WAR	39.00
CYBERA 2	59.00
DUNGEON MASTER 2 DT	49.00
FADE TO BLACK	69.00
FIRST DEGREE	69.00
INDYCAR RACING	24.00
INFERNO - TFX	39.00
MONOPOLY	49.00
NEOTAPIS (DISKETTE)	24.00
PAPARAZZI	49.00
PSA BOWLING	44.00
PRIMAL RAGE	49.00
PSYCHIC DETECTIVE	59.00
SENSIBLE WORLD OF S. (DISKETTE)	34.00
SIMON THE SORCERER	34.00
SUPREMACY 5000	12.00
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY	24.00
STAR TREK - JUDGMENT RITES	24.00
STONEKEEP DT	69.00
TANK COMMANDER	44.00
TEAM YANKEE	14.00
TEACHMECH	89.00
TRANSPORT TYCOON DELUXE	59.00
TRIAL PURSUIT	49.00
US NAVY FIFTEEN - MARINE FIGHT	29.00
WING COMMANDER PRIVATEER	39.00
SENSIBLE GOLF	39.00
WING COMMANDER 3	34.00

Theo
KRANZ
VERSAND

Täglich Neuheiten

AUSTRIA EXPRESS

SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN
ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

NEU: VERSANDKOSTEN 6.90 DM, UMSATZSTEUER 1 DM, 7 DS

Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

Besuchen Sie auch
unser Ladengeschäft in 84032 Passau
Bahnhofstr. 28 / Donaupassage

VERSAND PER NHT DM 6.90 zzgl. MwSt. Vorkauf ALPHASOFT-HEFTES DM 4,-, VERSAND LADEN, PRESSEBÜCHER, ANFANGEN VORHÄNGEN, UPS DM 10,-, Porto Ausland DM 19,-, Ladungsgewicht können von den Versandpreisen abweichen.

Kick Off 96

Nachnominierung

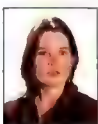
Football's coming home: Englands Sportspiel-Legende ANCO gelobt Wiedergutmachung nach dem Willi Lemke Fußballmanager-Fiasko und konzentriert sich bei Kick Off 96 auf die drei Erfolgsfaktoren, die Kick Off 2 zum Kult gemacht haben: Gameplay, Gameplay und vor allem Gameplay.

Freundschaftsspiele, Europameisterschaft, Liga- und Pokalwettbewerbe - da fühlt man sich als FIFA Soccer-Junkie doch gleich wie zu Hause. In den 49 National-Teams und über 750 Erstliga-Vereinen tummeln sich 15.000 Spieler von der Sorte Kahn, Summer und Klunsmann - bis auf die deutschen Balltreter enthält Kick Off 96 ausschließlich Original-Namen. Des weiteren bietet das

Programm die gängige Optionsvielfalt (Arcade/Simulation, Zusammenstellung beliebiger Kader, Abseits/Fouls/Verletzungen, Replay, Statistiken) und eine schlicht-funktionale 3D-Grafik, die mit sanftem Scrolling und flotten Zooms auftrumpft. Immerhin dürfen Sie unter vier verschiedenen Kameraperspektiven wählen, und ein VGA-Modus läßt selbst leistungsschwächere PCs nicht unberücksichtigt.

Statement

Eines darf man von Kick Off 96 auf gar keinen Fall erwarten: Plug & Play, wie es z. B. bei FIFA Soccer 96 und Euro 96 gepflegt wird. Wenn Sie auf optische „Boah!“-Effekte verzichten können und den Ehrgeiz aufbringen, sich mit der äußerst raffinierten, aber leider auch stark übungslastigen Steuerung auseinanderzusetzen, werden Sie an dieser Simulation langfristig viel Freude haben. Ansonsten: Finger weg!



Übung macht den (Europa-)Meister

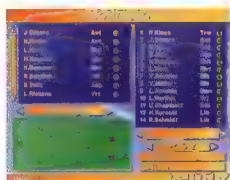
Will man zweistellige Zu-Null-Niederlagen vermeiden, sollte man bei Kick Off 96 einige grundsätzliche Regeln beachten: Erstens: Lege Dich als Einsteiger niemals mit einem überlegenen oder ebenbürtigen Team an. Zweitens: Benutze ein Gamepad (unterstützt werden Exemplare mit zwei oder vier Buttons). Drittens: Trainiere!!! Wer die anfängerfeindliche Steuerung seiner



Wie weit Bayern-Keeper Kahn den Ball wegdrischt, können Sie durch Positionierung der „Einschlagstelle“ selbst definieren.

Elf in den Griff bekommt, entlockt den Jungs Traumpässe, Heber, Fallrückzieher, herrliche Kopfbälle und eine Reihe fortgeschrittener Tricks. Das Problem dabei: Der Ball pappt nicht so angenehm am Schlappen des aktiven Kickers, sondern läßt sich nur in Kombination mit einer Taste unter Kontrolle behalten. Die Folge ist, daß gegnerische Spieler die Lederkugel nach Belieben „entführen“ können und sie in den seltensten Fällen freiwillig wieder herausrücken. Eine frustige, fragwürdige Quälerei - sowohl für Einsteiger als auch für Umsteiger von EA Sports- oder Gremlin-Spielen.

Petra Maueröder ■



In den Händen des Spielers: Spielsystem und Aufstellung.



15.000 Spieler aus 49 Ländern sind mit von der Partie.



Alptraum Europameisterschaft: Im Rückstand liegend, schaufelt ein Tscheche den Eckball präzise auf die Köpfe seiner Kollegen vor dem deutschen Tor.

SPECS & TECHS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOOSWIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 37 MB / General MIDI	
CD 39 MB / Audio	
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
Zwei Spieler an einem PC	

RANKING	
Sportspiel	
Grafik	60%
Sound	15%
Handling	75%
Spielspaß	62%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	ANCO
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Puppen, Perlen und PISTOLEN

Harte Zeiten für Detektive

FRAUEN MACHEN ÄRGER, ABER ÄRGER IST
IHR GESCHÄFT. FÜR DIE RICHTIGE FRAU
UND HUNDERT DOLLAR VORSCHUSS WÄREN
SIE BEREIT, EIN PAAR ZÄHNE UND IHRE
FREUNDE AUF'S SPIEL ZU SETZEN.

IN EINER SCHMUTZIGEN WELT ZWISCHEN
KORRUPTEN POLIZISTEN, GESTOHDENEN
DIAMANTEN, BEGIERDE UND MORD MÜSSEN
SIE DEN FALL LÖSEN - UND ÜBERLEBEN.

Top-Highlights:

■ Ein interaktives Detektiv-Adventure
im Stil des „Film Noir“ der 40er Jahre

■ 30 gerissene Charaktere in einer
raffiniert-verworrenen Geschichte

■ Zahlreiche, nicht lineare Spiellösungen

■ Mit dem coolen Original-Jazz-Soundtrack

■ Doppel-CD mit mehr als 40 Spielstunden

■ Komplett in Deutsch

PHILIPS

Copyright Beam International Pty. Limited and
De Interactive Media International Limited 1998.

In Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

BEAM
SOFTWARE

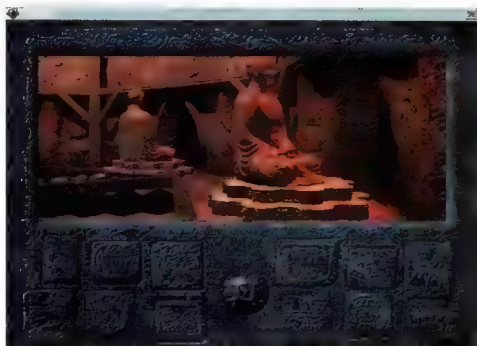


Navigo hat sich anscheinend die Esoteriker unter den PC-Spielern als Zielgruppe auserwählt. Nach dem Myst-Clone Evocation folgt nun mit Karma ein weiteres Knobel-Epos, das diesmal voll und ganz auf fernöstlicher Mystik basiert.

Karma bezeichnet im Sanskrit die guten und bösen Taten, die das Schicksal eines Menschen in der Gegenwart und in zukünftigen Leben bestimmen. Die Lehre vom Karma ist eine der Grundlagen des Buddhismus und des Hinduismus. Das Spiel Karma richtet sich somit in erster Linie an Personen, die fernöstlichen Religionen gegenüber aufgeschlossen sind und sich in deren Gedankenwelt vertiefen wollen. So basieren auch die Puzzles von Karma auf über 1.700 Jahre alten Malereien aus den real existierenden Höhlen von Dun-Huang und auf den Legenden, die sich um diesen Ort ranken. Im wesentlichen gilt es, eine universale Heilquelle ausfindig zu machen, die ein böser Dämon der Menschheit vorenthält. Bevor Sie jedoch zu diesem Ort gelangen, muß man eine

Karma

Yin & Yang



Bereits ziemlich am Anfang erwartet einen das knifflige Rätsel mit dem Abacus, für dessen Lösung die Buddha-Statuen Hinweise bereithalten.

Vielzahl von Rätseln knacken, um sechs Items zu bekommen, die in Beziehung zu den sechs Elementen Wind, Erde, Wasser, Feuer, Holz und Metall stehen. Erst dann ist man würdig, in die geheimen inneren Höhlen mit den göttlichen Artefakten vorzudringen, die den Bann des Dämonen brechen können.

Meditation

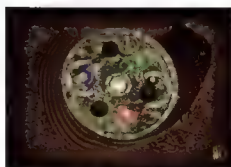
Die mystische Gedankenwelt von Karma rankt sich ganz um Buddhismus, Zahlensymbolik und die sechs Elemente - es herrscht also eine klarere Linie

als im Vorgängerspiel Evocation. Stilistisch passend präsentiert sich die geschmackvoll mit fernöstlichen Versatzstücken gestaltete Grafik, die von dezenten asiatischen Klängen untermalt wird. Durch den abwechslungsreichen Mix aus Denk-, Geschicklichkeits- und reinen Geduldspuzzles klickt man sich bequem mit der Maus. Leider erweisen sich manche der Rätsel jedoch als derart schwer durchschaubar, daß man vielfach nur mit Engelsgeduld und mühseligem Ausprobieren zum Ziel kommt.

Herbert Aichinger ■



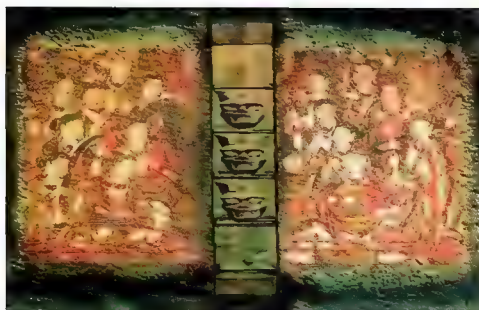
Hier gilt es, die rote Kugel in das Maul des kleinen Tiers in der rechten unteren Ecke zu bugsieren.



Über mangelnde Abwechslung bei den Puzzles kann man nicht klagen.

Statement

Ein Computerspiel, das die Ruhe und Gelassenheit der buddhistischen Lehre ausstrahlt, wird mit Sicherheit seine Liebhaber finden. Hier kann man die Hektik des Alltags vergessen und ganz in eine andere Welt eintauchen. Schade ist allerdings, daß sich Karma nur im 256-Farbenmodus bei 640x480 Bildpunkten betreiben läßt.



In diesem optisch ansprechend gestalteten Rätsel dreht sich alles um die chinesischen Musikinstrumente, die die Figuren auf den Reliefs spielen.

SPECS & TECS

VGA/ Tastatur	
SVGA/ Maus	
DOS/ WIN 3.1/ Joystick	
WIN 95/ SoundBlaster	
HD - 40 MB/ General Midi	
CD - 541 MB/ Audio	

REQUIRED	
486SX25, 8 MB RAM,	
DoubleSpeed-CD-ROM	

RECOMMENDED	
Pentium, 8 MB RAM,	
DoubleSpeed-CD-ROM	

MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING

Denkspiel	
Grafik	71%
Handlung	69%
Handling	68%
Spielspaß	65%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Navigo
Preis	ca. DM 99,-
CD-Advantage	ausreichend

DIE SERIE DER GROßEN

Schlachten

Ein Hochgenuß für Strategen

in bisher unerreichter historischer Akkurateesse

Die große Schlacht
in den Ardennen

1944: Der Zweite Weltkrieg in seiner entscheidenden Phase. Die Region der Ardennen ist Schauplatz der finalen Schlacht zwischen den deutschen Truppen und den Alliierten. Erleben Sie diese harten, letzten Tage des Krieges aus Sicht der größten Befehlshaber dieser Zeit.



AB JULI 96
FÜR WIN CD
KOMPLETT IN DEUTSCH

Messen Sie sich mit den größten
Feldherren der Geschichte

Die große Schlacht um Gettysburg

1863: Die drei blutigsten Tage in der amerikanischen Geschichte. Eine Truppe von fast zweihunderttausend Mann zieht gegen ihre Landsleute in den Krieg. Entscheiden Sie über das Schicksal einer gespaltenen Nation.

Die Serie der großen Schlachten...

präsentiert sich als äußerst präzise Umsetzung im ansprechenden 3D-Gewand. Handgemalte Originalkarten, Rekonstruktionen aller Truppenbewegungen, detaillierte Hex-Felder, fundierte Hintergrundinformationen, ein brillant agierender Computergegner sowie ein riesiges Angebot an Szenarien und Optionen bieten ein langfristig motivierendes und unglaublich realistisches Strategieerlebnis.

... der Beginn einer großen Serie

empire[®]
INTERACTIVE



Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

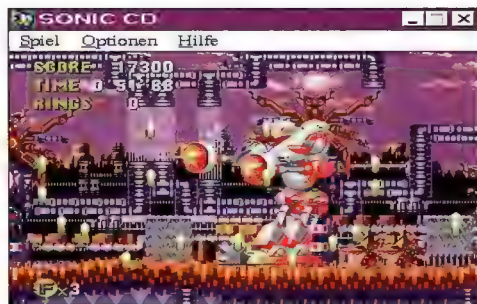
<http://www.bomico.com>

Wer vor kurzem sein geliebtes Mega Drive entsorgt hat und dieser vielseitigen 16 Bit-Konsole inzwischen bittere Tränen nachweint, darf aufatmen: Videospiel-Gigant SEGA läßt sein Maskottchen, den grundsympathischen, extra-knuddeligen Turbo-Igel Sonic, seit neuestem auch in Windows 95-Fenstern zirkulieren.

Sonic ist so etwas wie das Nationalheiligtum des SEGA-Imperiums - nicht ganz so kultig wie der unverwüliche Super Mario von Nintendo, aber nach wie vor ein 100 %iger Verkaufsgarant als Namensgeber und Hauptdarsteller von Plattform-Spielen. Klein, blau und stachelig spurtet er seit 1991 mit Überschallgeschwindigkeit durch riesige Levels und sammelt dabei punkteträchtige Ringlein auf. Wenn der kleine Kerl Anlauf nimmt, rotieren seine Füßchen kreisförmig und beschleunigen ihn auf ein derart irres Tempo, daß er spielend durch Loopings kullert oder Tunnels in Wände fräst. Gegner werden durch elegantes Draufhüpfen liquidiert.

Sonic PC

Herr der Ringe



Solch riesige Ungetüme erwarten den putzigen Igel am Ende einer durchlaufenen Zeit-Zone. Besiegt Sonic den „Obermotz“, wird Bilanz gezogen.

Wenn Sonic per Sprungfeder durch die Botanik katapultiert wird oder von einer wackeligen Plattform zur anderen hopst, kann der Bild-Ausschnitt in alle Richtungen mitscrollen.

Wirbelwind

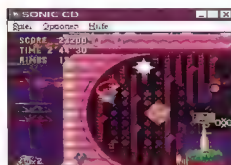
Sonic PC entspricht dem damals heftigst umjubilten „Sonic CD“ für's Mega CD 2, bekanntermaßen eine Übergangslösung zwischen Mega Drive und der aktuellen 32 Bit-Wunderkiste Saturn. Aus insgesamt 21 großräumigen „Stages“ setzt sich das Jump & Run zusammen, unterteilt in sieben Welten mit je drei Abschnitten. Unterwegs findet man die üblichen

Extras: Zusätzliche Ringe, Schutzschilde, Unverwundbarkeit, Turbo-Modus, Restart-Punkte, ein weiteres Leben sowie etliche 3D-Bonus-Levels. Das Spiel wurde - typisch SEGA - eigens für Pentium-PCs und Windows 95 konzipiert und funktioniert auch tatsächlich nur mit einer derartigen Konfiguration. Als Gegenleistung bekommt man eine 1:1-Umsetzung geboten, die mit sehenswertem, weitgehend ruckelfreiem Parallax-Scrolling glänzt. Die Performance ist freilich grafikartenabhängig, läßt sich aber auch durch die Wahl des richtigen Modus (Vollbild bzw. Fenster) beeinflussen.

Petra Maueroeder ■



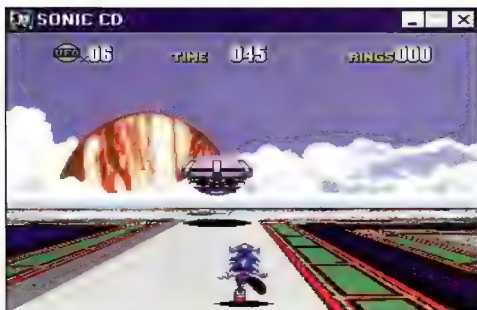
Sonic PC bietet zwei Modi: entweder im Fenster oder als Vollbild mit VGA-Auflösung (320 x 200 Pixel).



Jetzt geht's rund: Sonic jagt im Turbogang durch die „Half-Pipe“.

Statement

Knallbunt, hinreichend abwechslungsreich, motivationsfördernd designed, gut steuerbar - Sonic PC bietet naturreines Jump & Run-Amüsement für jede Altersgruppe, ist aber dem ideenreicheren Earthworm Jim-Duo unterlegen. Dennoch ein unverzichtbarer Bestandteil einer lückenlosen Genre-Sammlung und wegen der Spielstand-Speichermöglichkeit ein idealer Arcade-Pausen-Snack!



In den 3D-Bonus-Stages geht es darum, einen Hindernis-Parcours in möglichst kurzer Zeit zu absolvieren - als Belohnung winken zusätzliche Ringe.

SPECS & TECHS

VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOSWIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 1 MB / General Midi	
CD 145 MB / Audio	

REQUIRED	
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	

RECOMMENDED	
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	

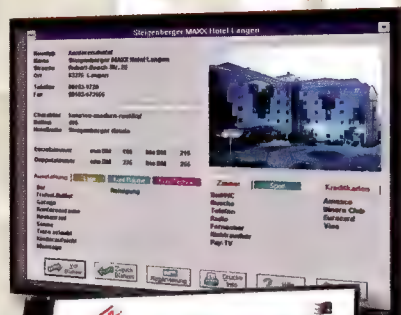
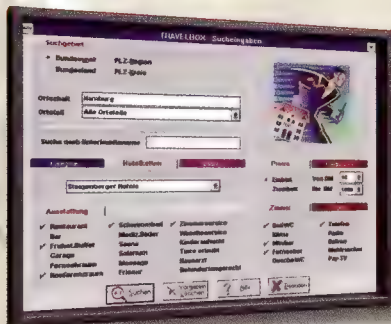
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING

Jump & Run	
Grafik	70%
Handlung	75%
Spielspaß	81%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SEGA
Preis	ca. DM 70,-
CD-Vorteil	befriedigend

Ihr Schlüssel zu 22.000 Hotels

Wo übernachten Sie heute ?



TRAVELBOX Deutschland

Mit diesem elektronischen Hotelführer auf CD-ROM finden Sie weit über 22.000 Hotels, Gasthöfe und Pensionen in mehr als 5.600 Orten Deutschlands. Sie erhalten umfangreiche Informationen und über 4.500 erstklassige Farbfotos, die Ihnen das Hotel schon vor der Buchung näher bringen. Beliebige kombinierbare Suchkriterien und Auskünfte, beispielsweise nach Postleitzahlen, Regionen, Städten, Preisen, bevorzugter Ausstattung, den gebotenen Freizeit- und Sportmöglichkeiten oder der vorhandenen Gastronomie und Ausstattung schützen Sie vor Überraschungen und liefern eine exakt definierte Auswahl. Die klar strukturierte Bedienungsführung und einfache Handhabung unter Windows bringen schnell das gewünschte Ergebnis. Zur besseren Verständigung erhalten Sie die Software gleichzeitig in drei Sprachen: Deutsch, Englisch und Französisch.

Und hier die Chance, die Top-Hotels live zu erleben! Wir verlosen einmal pro Monat, gemeinsam mit SRS Hotels, jeweils ein Wochenende in einem STEIGENBERGER-Hotel in Deutschland. Und mit ein wenig Glück sind Sie dabei Teilnehmer schicken einfach nebenstehenden, ausgefüllten Coupon (oder eine Kopie) im frankierten Umschlag an uns: TopWare CD-Service AG - D-68229 Mannheim - Markircher Str. 25 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Auf der TRAVELBOX CD-ROM finden Sie über neunzig SRS Hotels.



STEIGENBERGER RESERVATION SERVICE

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare.

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Terror T.R.A.X.: Track of the Vampire

Kleine Horrorshow

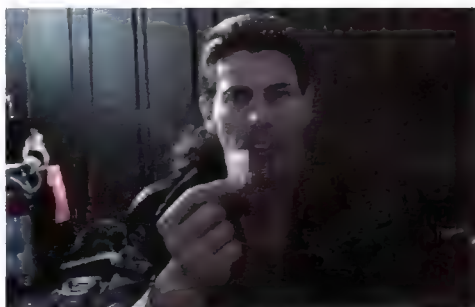
In der Reihe „Bizarre Abkürzungen aus der Wunderwelt der Computerspiele“ präsentieren wir Ihnen heute Folge 53: T.R.A.X. - Trace, Research, Analyze, Exterminate. Hinter dem Kürzel verbirgt sich allerdings ein zweiköpfiges Sondereinsatzkommando, das einen modernen „Vampir“ durch eine düstere Metropole jagt.

In einer nicht näher konkretisierten Millionenstadt bekommt die Polizei verstärkt verzweifelte Notrufe von Bürgern, denen von Zombies und ähnlichen Absonderlichkeiten die Augen herausgepöht wurden oder die anderweitige Schäden der übernatürlichen Art davongetragen haben. Visuellisiert werden solche geschmackvollen Vorfälle durch bemüht gruselige Grimassen der Mimen, ordentlich viel

Theaterblut, entsprechende Zahnprothesen und ein paar neckische Special Effects aus dem Computer. Sie kontrollieren zwei rechtschaffene Gesetzeshüter (Männlein und Weiblein, weder verwandt noch verschwägert mit Scully und Mulder), die getrennt voneinander zu den Tatorten gerufen werden, in mysteriösen Laboratorien herum-schnüffeln oder in Krankenhäusern recherchieren. Gefilmt wurde meist mit einer wild herummanövrierten SteadyCam, wodurch Terror T.R.A.X. eine gewisse Rasanz erhält. Über die künstlerische Qualität eines chronisch verwackelten Bilds auf dem Urlaubsfilm-Niveau eines frisch-gebackenen Camcorder-Besitzers kann man natürlich streiten.

Aktenzeichen XY ungelöst

Die Puzzles bestehen aus der bemerkenswerten Herausforderung, auf Kommando entweder die Taste „A“ oder „B“ zu betätigen - und zwar mög-

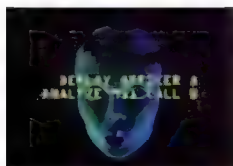


Nachteile des empfohlenen HiColor-Modus: 1. Ruckeln selbst auf High-End-Systemen. 2. Kein signifikanter Unterschied zur 256 Farben-Version.

lichst schnell, bevor die Farbe der beiden Alternativen (z. B. „Befehl ausführen“ oder „Befehl verweigern“, „Verdächtige Person verfolgen“ oder „Wohnung untersuchen“) von einem frühlingsschönen Grün in ein dramatisches Ferrari-Rot mutiert. Wer zu spät oder gar nicht reagiert, dem geht es wie dem Mitglied eines Buchclubs: Es wird eine zufällige Auswahl vorgenommen - nach Murphys Gesetz i. d. R. die falsche. An dieser Stelle fühlt man sich nun unweigerlich an die Sternstunden glücklicher Kindertage erinnert, als „1,2 oder 3“-Onkel Michael Schanze die magischen Worte sprach: „Ob Ihr

wirklich richtig steht, sieht Ihr, wenn das Licht angeht...“. Je nachdem, ob Sie die korrekte Taste gedrückt haben oder nicht, gelangen Sie in eine (tödliche) spieldesign-technische Sackgasse oder dürfen weiter mitfeiern. Ebenfalls genial: Es kann exakt EIN Spielstand angelegt werden (Taste „S“), und bereits durchlittene Videosequenzen werden auf Wunsch übersprungen. Sonderlich umfangreich ist das Programm nicht gerade, was auch durch den erstaunlich niedrigen empfohlenen Verkaufspreis zum Ausdruck kommt.

Petra Maureröder ■



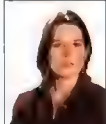
A oder B? Sekundenbruchteile entscheiden über Leben und Tod.



Würden Sie diesen freundlichen Herrn zu Ihrer Geburtstagsparty einladen?

Statement

Interaktives Video-Geschnitzeltes nach M-TV-Art, von einem überkreativen Regisseur lust- und zusammenhanglos hintereinandergeschnitten - das ist Terror T.R.A.X. Der geringe Unterhaltungswert ist bedingt durch banale Ausprobier-Puzzles, diffuses Bildmaterial, ermüdendes Geschwätz aus dem Off und eine alles andere als mitreißende Handlung. Die übliche CD-ROM-gewordene Langeweile eben, die 90 % aller „Interactive Movies“ auszeichnet.



SPECS & TECS

VEA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	5 MB General Midi
CD	604 MB Audio

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interactive Movie	
Grafik	30%
Handlung	45%
Handling	50%
Spielspaß	21%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Grolier Interactive
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

EVOCATION

Zwischen Traum und
Wirklichkeit

Ausgezeichnet



mit dem
KIMFA Award
1999



CD-ROM für Mac + PC

Bitte fordern Sie schriftlich unsere Demo CD-ROM an

Tauchen Sie ein in die geheimnisvolle Welt von Evocation. Gefangen in einem Reich zwischen Traum und Wirklichkeit müssen Sie durch logisches Kombinieren und intuitives Handeln die Kräfte der Magie für sich gewinnen. Nur so wird es Ihnen gelingen, die vor Ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und alle Aufgaben zu lösen. Überwinden Sie die verschiedensten Hindernisse, die Ihnen den Zugang zu den drei Wegen des Wissens verwehren. Am Ende Ihrer abenteuerlichen Reise entscheiden Sie dann

den Kampf um das Symbol der Weisheit für sich. Graphisch und inhaltlich beeindruckend stellt Evocation eine Ausnahmeerscheinung unter den Adventure Games dar. Musik und Soundeffekte schaffen eine Atmosphäre, die den 3D-Landschaften und Räumen einen einzigartigen Charakter verleihen.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.



Frankfurter Ring 213

80807 München

Fax 089/324 66 284

T-Online: NAVIGO

Internet: www.navigo.de

Afterlife

Chaos im Jenseits



Gibt es ein Leben nach Sam & Max und Indiana Jones 4? Für Michael Stemmle schon. Der Spieledesigner hatte es offensichtlich satt, einen Adventure-Superhit nach dem anderen programmieren zu müssen. Also verkündete er: Ihr Menschen bei LucasArts, laßt uns eine satirische Himmel-und-Hölle-Simulation erschaffen!

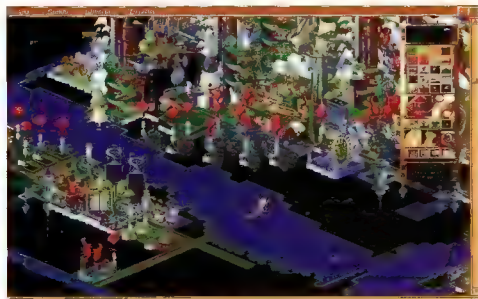
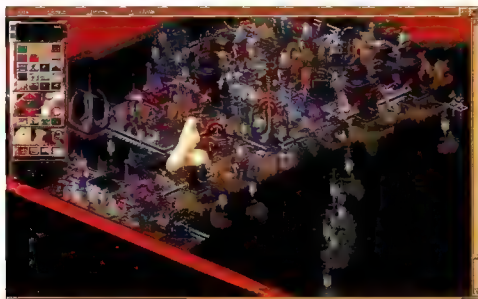
Die nachvollziehbare Überlegung: Was mit Freizeitparks, Großstädten, Ameisenkolonien und Wolkenkratzern klappt, müßte doch eigentlich auch im Jenseits funktionieren. Zeit für das Jüngste Gericht der PC Games: Ist Afterlife etwa die schon lange erhoffte Reinkarnation von SimCity 2000?

Welches Schicksal hätten's denn gern? Über 200 verschiedene „Fates“ - Belohnungen im

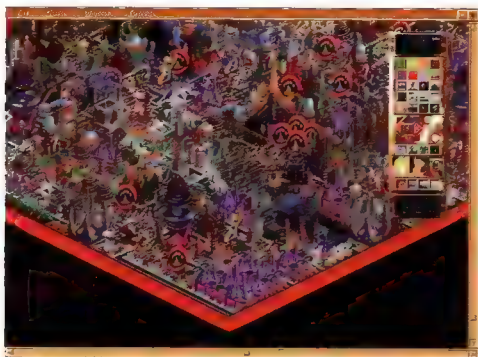
Himmel, Bestrafungen in der Hölle - warten auf die EMBOs. Ein EMBO ist ein Ethisch Mündiger Biologischer Organismus (so

übersetzt es zumindest das Handbuch) und durchaus mit dem Homo sapiens vergleichbar. Diese Kreaturen leben auf einem

imaginären Planeten in einer weit, weit entfernten Galaxis und sind Anhänger zehn grundverschiedener Weltanschauungen.



Auch wenn das beliebte Kinderspiel „Himmel und Hölle“ zum Konzept von Afterlife paßt: diese komplexe Simulation ist alles andere als „kinderleicht“.



Von SimCity keine Spur: es ist nicht leicht, hier den Überblick zu behalten.

Ein Teil der Bevölkerung ist zum Beispiel der Ansicht, daß ALLE Lebewesen nach dem Tod grundsätzlich in den Himmel kommen. Manche glauben an die Wiedergeburt, andere wiederum gehen davon aus, daß sie bis in alle Ewigkeit im Paradies „wohnen“. Diese Lehren gibt es auch in kombinierter Form. Ihre Aufgabe als Jenseits-Verwalter besteht nun in erster Linie darin, den EMBOs nach ihrem Ableben geeignete Wohnräume anzubieten. Für sieben positive bzw. negative Charaktereigenschaften - repräsentiert durch entsprechende Farben - können Zonen eingerichtet werden. Im Himmel sind dies Tugenden wie Zufriedenheit, Großzügigkeit, Mäßigkeit, Fleiß, Keuschheit, Friedlichkeit und Bescheidenheit. In der Hölle unterscheidet man nach „Sünden“: Neid, Habgier, Maßlosigkeit, Trägheit, Wollust, Zorn und Stolz. Der Spieler agiert auf den beiden scroll-, dreh- und zoombaren isometri-

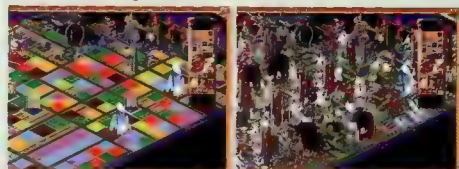
schen Arealen (Himmel und Hölle), die sich aus kleinen quadratischen Kacheln zusammensetzen. Mittels Icon-Leiste und Mausclick macht man aus anfangs neutralen Gebieten bewohnbare Seelen-Kolonien.

Hotel Paradises

Durch Portale unterschiedlicher Größe gelangen die Seelen ins Jenseits und wandern anschließend zum passenden „Schicksal“. Betreut werden diese Wohnanlagen von Tausenden und später Millionen fleißiger

Pracht-Bauten

Vom überwältigenden Anblick eines Himmel-/Hölle-Panoramas mit zig unterschiedlichen Gebäuden hat der Spieler im Normalfall herzlich wenig, denn in diesem Modus ist Afterlife schlichtweg unspielbar: Unter anderem werden kleine von großen Anlagen verdeckt, und die Art einer Konstruktion ist auf den ersten Blick erst recht nicht ersichtlich. Per Button können Sie alle Gebäude ausblenden, so daß ausschließlich die farbigen Flächen zu sehen sind.



Hilfs-Engelchen und -Teufelchen, die Sie relativ günstig in eigenen Ausbildungszentren heranzüchten können. Jedesmal, wenn ein neuer „Kunde“ durch eines der Tore stolziert, klinkert's im Klingelbeutel, und Sie bekommen einige „Himmels-Pfennige“ gutgeschrieben, mit denen Sie Ihre Engel und Teufel (plus entsprechende Unterkünfte) bezahlen, die Straßen instandhalten und zusätzliche Regionen einrichten. Sind nämlich zu wenige Gebiete vorhanden, werden die Seelen „abgesaugt“ und sind unwiederbringlich verloren. Im Idealfall

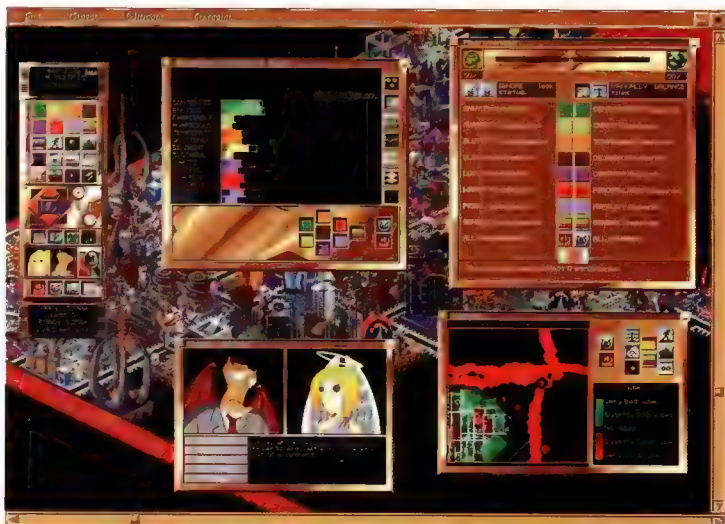
sind die Unterkünfte komplett ausgebucht. Größere und somit effektivere Bauwerke entstehen nur dann, wenn das Verhältnis zwischen permanenten und vorübergehenden Untermietern kontinuierlich manuell (!) ausbalanciert wird, sprich: Gebäude anklicken, Balken entsprechend verschieben, nächstes Gebäude anklicken usw.

Ewig währt am längsten

Über kurz oder lang müssen Sie die komplette Fläche mit Zonen überziehen; dazu brauchen Sie



In nüchternen Dialogboxen werden die jenseitigen Geschäfte gemacht.



Afterlife ist ein wahres Paradies für Statistiker: Übersichtskarten, Tabellen, Bilanzen, Diagramme und die persönliche Beratung durch Jasper und Aria liefern wertvolle Anhaltspunkte für Himmel- und Hölle-Architekten.

Strukturen



ALL-U-MUST-EAT

Essen, essen, essen - ununterbrochen, bis man explodiert

TUNNEL OF LOVE

Ein nicht enden wollender „Liebestunnel“

IT'S A CAT'S LIFE

Schlafen, essen, schlafen, essen...

JUNIOR HIGH

Unendliche Wiederholung der Klassen 7 bis 9

ETERNAFEST

Ein ewiges Oktoberfest

LOST AND FOUND

Verlorene Gegenstände findet man zukünftig genau da, wo man zuerst sucht

THE ENCHANTED FOREST OF CABLES

Täglich 24 Stunden wahlloses Zapping durch's Kabelfernsehen

TOOTH O' DARE

Willkommen auf den Behandlungsstühlen der rabiatesten Zahnärzten aller Zeiten

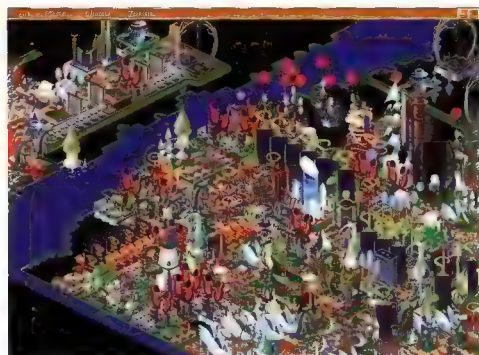
A WORLD OF PAIN

Die ultimative Bestrafung für heimitische EMBOs: Alle nur denkbaren Schmerzen - gleichzeitig!



u. a. Häfen samt den dazugehörigen Schiffen, mit denen sich Lava- und andere Seen überqueren lassen. Karma-Stationen ermöglichen den Seelen die Rückkehr auf den Planeten durch Wiedergeburt, was eine Art „Recycling-Prozess“ in Gang setzt. Der Vorteil: Jeder Besuch in Himmel bzw. Hölle wird gesondert abgerechnet. Der Nach-

schub an Seelen kann bei mangelndem Wohnraum durch die Anpassung der Glaubensrichtungen reguliert werden. Mit der Planeten-Ansicht dürfen Sie die technologische Entwicklung vorantreiben. Neue Erfindungen bedeuten: Höhere Lebenserwartung, weniger Todesfälle und Easy Life im Nirwana. Auch das Verhältnis zwischen Tugenden



Wohnsinn! In Afterlife muß jedes Gebäude regelmäßig vom Spieler kontrolliert werden. Ein Großteil der Spielzeit geht bei Routineaufgaben drauf.

und Sünden können Sie beeinflussen - allerdings nur indirekt und natürlich nicht kostenlos. Hektisch wird's, wenn auf dem Gestirn eine Sintflut oder ein Krieg Zigtausende von EMBOs dahintrifft, was das Seelen-Aufkommen kurzzeitig dramatisch ansteigen läßt und die Portale und Schicksale mangels Fassungsvermögen hoffnungslos überlastet. Noch unangenehmer: Falls eine der acht Zufalls-Katastrophen (z. B. überflutende Hölle) über Ihr Reich hereinbricht, können Sie nur noch zuschauen, wie die Arbeit mehrerer Stunden den Bach runtergeht - Gegenmaßnahmen gibt es leider nicht. Eindeutiges Ergebnis intensiver Afterlife-Sessions: Das „SimJenseits“ von LucasArts erschlägt Anfänger durch seine völlig unnötige Kompliziertheit, ohne im fortgeschrittenen Stadt-

um die Vielfalt eines SimCity 2000 zu erreichen. Sie müssen sich wirklich um ALLES selbst kümmern; Routine-Aufgaben lassen sich - wenn überhaupt - nur durch die Inkaufnahme von immensen finanziellen Einbußen automatisieren. Außerdem muß man sich fragen, was von einem Spieldesign zu halten ist, bei dem man tagelang dem ersten 'Erfolgsereignis' hinterherhechelt. Von der beiliegenden Dokumentation werden Sie schmählich im Stich gelassen: Die beiden Broschüren haben die zweifelhafteste Qualität einer Videorecorder-Anleitung - Motto: Wenn man erstmal weiß, wie's funktioniert, versteht man auch die Gebrauchsanweisung. Selbst die ansehnlichen Tutorials mit Aria und Jasper verwirren aber mehr als sie aufklären.

Petra Maueröder ■

Statement

Nicht schlecht, LucasArts. Wer die grundsätzlichen, nicht gerade naheliegenden Zusammenhänge kopiert hat, dürfte an diesem Programm vorübergehend seine Freude haben; zu entdecken gibt's jedenfalls jede Menge. Der ganz große Knaller ist's aber leider nicht geworden, was zum Teil an der abgefahrenen Thematik liegen mag. Nicht zuletzt wegen der unzureichenden Anleitung stolpert man anfangs von einer „Häh?“-Phase in die nächste. Auf einen Nenner gebracht: Beim Städtebau-Programm habe ich nach der ersten halben Stunde zumindest ein florierendes Provinznest, dem frustrierten Afterlife-Anfänger offenbaren sich hingegen ein paar farbige Zonen, viele nichtssagende Gebäude und ein dickes Minus auf dem Konto - bei Maxis wär' das nicht passiert. Der langfristige Spielspaß des großen Vorbilds bleibt unerreicht - oder empfinden Sie es als sonderlich reizvoll, ununterbrochen Hunderte oder gar Tausende von „structures“ durchzuklicken? Das ist ungefähr so, als wenn Sie jedes einzelne Häuschen in SimCity 2000 laufend zu kontrollieren hätten. Hut ab vor der genialen Idee, den herrlich sarkastischen Gebäude-Beschreibungen und der unglaublich einflussreichen Grafik, doch bei solchen Defiziten im Gameplay ist kein 70er mehr drin.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSEWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	3 MB General Midi
CD	242 MB Audio

REQUIRED

486 DX2/66	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	

RECOMMENDED

Pentium 60	16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM	

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option	
--------------------------	--

RANKING

Strategie	
Grafik	80%
Sound	35%
Handling	75%
Spielspaß	68%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	gut

Specs & Tecs

SOUND

Die DOS-Version unterstützt folgende

Soundkarten:

- SoundBlaster 2.0
 - SoundBlaster Pro
 - SoundBlaster 16
 - SoundBlaster AWE 32
 - Pro Audio Spectrum
 - Gravis Ultrasound
 - Ensoniq Soundcape
- darüber hinaus werden alle 100 % dazu kompatiblen Karten akzeptiert.

Unter Windows 95 werden alle für dieses Betriebssystem verfügbaren Treiber angesprochen.

Achtung: Wenn eine 8 Bit-Soundkarte in Ihrem PC eingebaut ist, raten wir Ihnen dringend zur Anwendung eines inzwischen verfügbaren Patches, der die Kompatibilität dieser Karten zu Windows 95 sicherstellt.

GRAFIK

DOS: VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte (PCI/VLB) erforderlich.

Windows 95: Windows 95-kompatible SVGA-Grafikkarte (PCI/VLB) erforderlich.

Der Hersteller empfiehlt für den Einsatz von Afterlife unter Windows 95 eine Beschleuniger-Karte (Stichwort: „Accelerator“). Ein Rat, den man ernstnehmen sollte: Erst recht bei größeren „Paradiesen“ sind die Performance-Zuwächse deutlich spürbar.

AFTERLIFE IM INTERNET

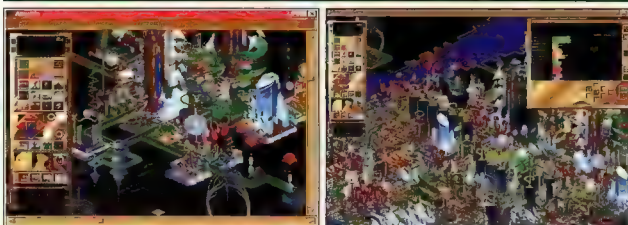
<http://www.lucasarts.com>

Auf der Homepage von LucasArts finden Sie Interviews, Screenshots und zum Teil recht amüsante Previews zum Thema Afterlife.

IM VERGLEICH

Kriterium	Afterlife	SimCity 2000
Gebäude insgesamt Gebäude (explizit anwählbar)	ca. 300 2 x 4 Tars; 2 x 4 Toppin; 2 Siphons; 2 x 2 Banken; 3 Umbo-Strukturen; 3 x 2 Ausbildungs-Zentren	ca. 100 9 Kraftwerke; Polizeirevier; Feuerwache; Krankenhaus; Gefängnis; Kleiner Park; Großer Park; Zoo; Stadion
Ausbildung	2 x 4 Ausbildungs-Zentren	Schule; Hochschule; Bibliothek; Museum
Verkehrssysteme	Straßen; Karma-Strecken 3 Karma-Stationen	Straßen, Schnellstraßen; Tunnel; Auffahrten; Bushaltestellen; S-Bahn; U-Bahn; S-Bahn-Stationen; U-Bahn-Stationen
Häfen	2 x 3 „Binnenhäfen“	Flughafen; Seehafen; Yacht-Hafen
Sonstige Infrastruktur		Wassernetz; Elektrizitäts-Versorgung
Szenarien		5
Belohnungen	10 „Gifts“; 3 Haßkuppeln 3 Liebesdome	Bürgermeisterhaus; Rathaus; Statue 4 Militär-Stützpunkte; 4 Arkologien
Ausstattung		
Spiel-Geschwindigkeiten	3	3
Schwierigkeitsstufen	3	3
Tutorials	ja (selbstablaufend)	nur im Handbuch
Statistiken	sehr gut	sehr gut
Berater-Funktion	gut	sehr gut
Katastrophen	8	10
Katastrophen-Handling	ungenügend	gut
Katastrophen abschaltbar	ja (= Halbierung der Seelen-Rate)	ja
Integrierter Gelände-Editor	nein	ja
Gegner	nein	ja (vier angrenzende Gemeinden)
Technik		
Betriebssystem	MS-DOS, Windows 95	MS-DOS, Windows 3.1/95
Auflösungen	640 x 480 800 x 600	systemabhängig (640 x 480, 1.024 x 768, 1.280 x 1.024 usw.)
3D-Landschaft	1.024 x 768	ja
Zoom-Stufen	nein	3
Blickwinkel	5	4
Scrolling	4	gut
Detaillgrad der Grafik	befriedigend	gut
Gebäude-Animation	sehr gut	befriedigend (Farbzyklen)
Sonstige Animation	gut (komplett animiert)	sehr gut
Benutzeroberfläche	befriedigend	sehr gut
Musik	gut	erträglich
Soundeffekte	nervtötend	befriedigend

DIE SVGA- UND VGA-AUFLÖSUNG IM VERGLEICH



Grav ist alle Theorie - die Grafik-Modi „640 x 480“ und „800 x 600“ sind weitgehend unbrauchbar. Nur in der Einstellung 1.024 x 768 Bildpunkte läßt es sich wirklich ergonomisch „arbeiten“, weil man ein bis zwei Info-Fenster dauerhaft auf dem Desktop verstauben kann.

DOKUMENTATION

Die Bedeutung vieler Funktionen bzw. Gebäude und deren Nutzen/Schaden muß sich der Spieler leider autodidaktisch aneignen.

SPIELSTEUERUNG

In Kombination mit einigen Hot-Keys (z. B. „Bild nach unten“-Taste = Umschalten in die Hölle) bietet Afterlife einen akzeptablen Benutzer-Komfort.

INSTALLATION

Sowohl unter DOS als auch mit Windows 95 klappt die Installation problemlos; Auflösung und HD-Platz können gewählt werden.

MULTIPLAYER

Wie bei Simulationen üblich, müssen Sie alleine vor sich hinsimulieren. Auch ein direkter Computer-Gegner fehlt leider.

SCHWIERIGKEIT

Afterlife-Einsteiger werden ins kalte Wasser geworfen; alle Funktionen sind von Anfang an verfügbar und sofort zu berücksichtigen.

MANGELHAFT

GUT

SEHR GUT

NICHT MÖGLICH

MANGELHAFT

„Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen wird.“

PowerPlay 5/96

„Nie zuvor gab es einen schöneren Grund, auf Windows 95 umzusteigen (...) eines der derzeit spektakulärsten Entwicklungs-Projekte.“

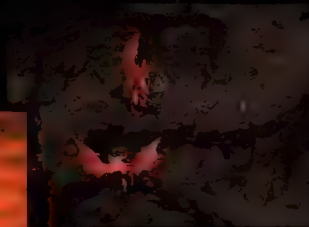
PC Games 7/96

„Teuflich gut (...) der nächste Fantasy-Hammer (...) so abwechslungsreich, daß wiederholter Spielgenuß garantiert bleibt.“

PC Action 6/96

„Schön und düster.“

PC Player 6/96



✦ MULTIPLAYER-SPANNUNG BEIM ERKUNDEN VON DUNGEONS MIT- UND GEGENEINANDER

✦ SPIELEN SIE DIREKT ÜBER DAS INTERNET

✦ ZUFALLSGENERIERTE UNTERWELT-LABYRINTH IN BESTECHENDER SVGA-GRAFIK

✦ SPEZIELL FÜR WINDOWS 95 ENTWICKELT

Stärke, Intellekt und Zauberkraft — drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!

DIABLO

„die faszinierende Welt eines Action-Rollenspiels,
das allein schon technisch alles bisher Dagewesene
in den Dungeon stellt“

Petra Maueröder, PC Games 8/96

ERHÄLTlich AB OKTOBER:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD

ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Alle Rechte vorbehalten.
©1996 Blizzard Entertainment.

Baku Baku Animal

Tetris Remake

Fast ein ganzes Jahr mußten wir auf eine ausgereifte Tetris-Variante für Windows 95 warten, nun ist es endlich soweit. Mit einem multimedialen Feuerwerk und einem etwas abgeänderten Spielprinzip möchte der Konsolenhersteller Sega Tetris noch einmal von den Toten auferstehen lassen.

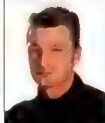
Sega, auf dem PC-Markt durch Titel wie Virtua Fighter PC oder Comix Zone zu einem guten Namen gekommen, versucht sein Glück nun mit einem für große Hersteller ungewöhnlichen Spiel: Tetris. Obwohl in den letzten zehn Jahren wohl jede mögliche Variante und jede erdenkliche Ausschmückung von findigen

Shareware-Autoren auf den Markt gebracht wurde, konnte Baku Baku Animals auf der Spielkonsole überraschend hohe Wertungen ergattern.

Wie bei einem Tetris-Klone üblich, fallen von oben Steine auf das Spielfeld, wo sie sich stapeln. Sobald der obere Rand erreicht ist, ist das Spiel zu Ende. Um nun Steine vom Spielfeld verschwinden zu lassen, müssen bei Baku Baku nicht komplette Zeilen gefüllt werden: Die Spielsteine bestehen aus den Tieren Hase, Hund, Affe und Panda sowie dem jeweils passenden Futter. Kommt ein Tier neben seinem Futter zu liegen, so frisst es dieses und benachbarte Spielsteine auf.

Statement

Baku Baku Animal nimmt zwar auf der „Nettigkeitsskala“ einen der ersten Plätze ein, neue spielerische Elemente sind jedoch nicht zu finden. Wer schon die eine oder andere Tetris-Variante gespielt hat, wird bei Baku Baku nichts Neues entdecken können. Vielleicht ist es endlich an der Zeit, Tetris in den längst verdienten Software-Ruhestand zu schicken.



Zwei-Spielerzwang

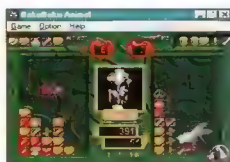
Es spielen immer zwei Spieler gegeneinander, im Einzelspieler-Modus übernimmt der



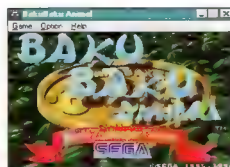
Für eine solche Lage ist man nicht immer selber verantwortlich: der Gegner sammelt öfters seine Steine, um sie auf einen Schlag zu übergeben.

Computer den Part des Gegners. Wie bereits vom Tetris von Microsoft bekannt, werden verschwundene (aufgefressene) Spielsteine auf das Spielfeld des Gegners geschüttet, wo sie für einige Unordnung sorgen. Das Windows 95-Spiel läuft entweder Fullscreen oder in einem Fenster fester Größe, die Grafiken erreichen dabei nicht einmal Shareware-Niveau. Die Musik hingegen ist sehr ansprechend in der Geschwindigkeit von der Spielsituation abhängig.

Harald Wagner ■



Die Futtersteine werden von den Tiersteinen gefressen, die winzigen Animationen wirken etwas störend.



Ein Zoowärter-Wettbewerb dient dem Spiel als Hintergrundgeschichte.



Verlierer werden mit dieser scheußlichen und teils animierten Grafik bestraft. Zeitgemäße Grafiken finden sich in Baku Baku nur selten.

SPECS & TECS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
OSWIN 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 6 MB / General MIDI
CD 10 MB / Audio

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM,
SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 4 MB RAM,
SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Geschwindigkeitsspiel	
Grafik	65%
Sound	70%
Handling	65%
Spiele Spaß 50%	

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 60,-
CD-Vorteil	ungenügend

PC	CD	CD - ROM	Spiele:
2001	Alarian	KD	69.90
2002	Acas of the Deep	KD	65.00
2003	AF 64D Longhorn	KD	65.00
2004	Airbus 2	KD	79.90
2005	Albion	DA	24.90
2006	Alentan Trilogy	DA	74.00
2007	Allens	KD	59.00
2008	Ancient Empires	KD	69.00
2009	Angel David	KD	65.00
2010	Anvil of Dawn	KD	59.00
2011	Arcade America	KD	69.00
2012	Assault Riggs	KD	59.00
2013	ATF US	KD	69.00
2014	Abuse	KD	54.90
2015	Allen Odyssey	KD	54.90
2016	Alphas of the Virus	KD	69.00
2017	Arcady	KD	44.90
2018	Adams Family Pinball	KE	59.00
2019	Alone in the Dark Trilogy	KD	54.90
2020	Across the Rhine	KD	24.90
2289	Absolute Zero	DA	44.90
2290	Acas Collection	DA	59.00
2291	Acas 2	DA	59.00
2292	Alen Olympics	DA	44.90
2293	Archibald Applebrook	DA	64.00
2294	Asterix	DA	54.90
2295	Bad Day on Midway	DA	59.00
2296	Battle Bess	DA	65.00
2507	Cyber War	DA	25.00
2508	Cyber Punk	DA	35.00
2509	Der Horriblerbier	DA	65.00
2510	Das schwarze Auge 3	KD	65.00
2511	Die Hühnenwelt Saga	KD	39.90
2512	Die Siedler	KD	19.90
2513	Dronehead	DA	19.00
2514	Darkseed 2	KD	84.90
2515	Das schwarze Land	KD	79.00
2516	Eastgate	KD	55.00
2517	Eastgate	KD	55.00
2518	Defcon 5	KD	56.90
2519	Der Planer 2	KD	55.00
2520	Der Sauerland	KD	59.00
2521	Der Talsman	KD	65.00
2522	Descant 2	DA	85.00
2523	Descant 2 Mission World	DA	19.00
2524	Desolation Desert	DA	59.00
2525	Die Fugger 2	KD	59.00
2526	Die Siedler 2	KD	55.00
2527	Demoworld	KD	25.00
2528	Demoworld	KD	25.00
2529	Dungeon Keeper	KD	65.00
2530	Daggerfall	KD	65.00
2531	Daggerfall	KD	65.00
2532	Daggerfall	KD	65.00
2533	Daggerfall	KD	65.00
2534	Daggerfall	KD	65.00
2535	Daggerfall	KD	65.00
2536	Daggerfall	KD	65.00
2537	Daggerfall	KD	65.00
2538	Daggerfall	KD	65.00
2539	Daggerfall	KD	65.00
2540	Daggerfall	KD	65.00
2541	Daggerfall	KD	65.00
2542	Daggerfall	KD	65.00
2543	Daggerfall	KD	65.00
2544	Daggerfall	KD	65.00
2545	Daggerfall	KD	65.00
2546	Daggerfall	KD	65.00
2547	Daggerfall	KD	65.00
2548	Daggerfall	KD	65.00
2549	Daggerfall	KD	65.00
2550	Daggerfall	KD	65.00
2551	Daggerfall	KD	65.00
2552	Daggerfall	KD	65.00
2553	Daggerfall	KD	65.00
2554	Daggerfall	KD	65.00
2555	Daggerfall	KD	65.00
2556	Daggerfall	KD	65.00
2557	Daggerfall	KD	65.00
2558	Daggerfall	KD	65.00
2559	Daggerfall	KD	65.00
2560	Daggerfall	KD	65.00
2561	Daggerfall	KD	65.00
2562	Daggerfall	KD	65.00
2563	Daggerfall	KD	65.00
2564	Daggerfall	KD	65.00
2565	Daggerfall	KD	65.00
2566	Daggerfall	KD	65.00
2567	Daggerfall	KD	65.00
2568	Daggerfall	KD	65.00
2569	Daggerfall	KD	65.00
2570	Daggerfall	KD	65.00

2297	Blurred Away	KD	59	---	2109	Darken	DA	59	---	2171	NBA Live '96	KD	65	---	2251	The War College	KD	75	---
2298	Burned In Time	KD	59	---	2109	Deep Space Nine	DA	65	---	2172	NFL Quarterback '96	DA	79	---	2252	Theme Hospital	KD	75	---
2299	Burn Cycle	DA	74	---	2101	Dune 2	KD	19	---	2173	NHL Hockey '96	DA	65	---	2253	Theater	KD	44	---
2300	Bus Day	KD	65	---	2102	Earthworm Jim 1 + 2	KD	65	---	2174	NHL Hockey '96	KD	65	---	2254	The Simpsons Complete	KD	44	---
2301	Burnt	DA	49	---	2103	Earthworm Jim 1 + 2	KD	69	---	2175	NHL Jam Tournament	DA	65	---	2255	The Tiger Computer	DA	49	---
2302	Butcher	KD	69	---	2104	Elizabeth 1	KD	79	---	2176	Need for Speed	KD	65	---	2256	Time Gate - Knights Chase	KD	35	---
2303	Butterfly	DA	52	---	2105	Elizabeth 2	KD	65	---	2177	Offensive	KD	65	---	2257	Tomcat Alley	DA	35	---
2304	Butterfly & Southend	DA	65	---	2106	Evil Dead II	KD	79	---	2178	Planet 2	KD	79	---	2258	Tomcat Alley	DA	35	---
2305	Butterfly & Southend	KD	65	---	2107	ESPN Extreme Games	DA	39	---	2179	Olympic Games	DA	54	---	2259	Torins Passage	KD	65	---
2306	Butterfly & Southend	KD	39	---	2108	Evolution	KD	55	---	2180	Olympic Soccer	DA	54	---	2260	Track Attack	KD	75	---
2307	Battles in Time	DA	59	---	2109	Evolution	KD	55	---	2181	PGA Tour Golf '96	DA	65	---	2261	Track Attack	KD	75	---
2308	Battle of Britain	KD	53	---	2110	Evolution Pinball	DA	29	---	2182	Pinball Wizard	DA	45	---	2262	Thunderbase	KD	59	---
2309	Battleground Ardennes	KD	49	---	2111	Entomorph-The Plague	DA	29	---	2183	Pinball Wizard	DA	45	---	2263	Thunderhawk 2	KD	55	---
2310	Battle Raze	DA	65	---	2112	Empire 2	KE	55	---	2184	Pinball Mania	DA	45	---	2264	Total Destruction	KE	59	---
2311	Bazooka Sue	KD	69	---	2113	Enduro	DA	49	---	2185	Pinball Mania	DA	45	---	2265	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2312	Big Red Racing	KD	49	---	2114	Enduro	DA	49	---	2186	Pinball Mania	DA	45	---	2266	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2313	Bling	KD	39	---	2115	Enforcer	KD	19	---	2187	Pinball Mania	DA	45	---	2267	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2314	Biologic	KD	29	---	2116	Enforcer	KD	19	---	2188	Pinball Mania	DA	45	---	2268	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2315	Biologic Gold	KD	75	---	2117	Enforcer	KD	19	---	2189	Pinball Mania	DA	45	---	2269	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2316	Blind	KD	35	---	2118	Enforcer	KD	19	---	2190	Pinball Mania	DA	45	---	2270	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2317	Blood	KE	75	---	2119	Enforcer	KD	19	---	2191	Pinball Mania	DA	45	---	2271	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2318	Braindead 13	KD	49	---	2120	Enforcer	KD	19	---	2192	Pinball Mania	DA	45	---	2272	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2319	Braies	KD	19	---	2121	Enforcer	KD	19	---	2193	Pinball Mania	DA	45	---	2273	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2320	Braies	KD	19	---	2122	Enforcer	KD	19	---	2194	Pinball Mania	DA	45	---	2274	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2321	Braies	KD	19	---	2123	Enforcer	KD	19	---	2195	Pinball Mania	DA	45	---	2275	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2322	Braies	KD	19	---	2124	Enforcer	KD	19	---	2196	Pinball Mania	DA	45	---	2276	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2323	Braies	KD	19	---	2125	Enforcer	KD	19	---	2197	Pinball Mania	DA	45	---	2277	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2324	Braies	KD	19	---	2126	Enforcer	KD	19	---	2198	Pinball Mania	DA	45	---	2278	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2325	Braies	KD	19	---	2127	Enforcer	KD	19	---	2199	Pinball Mania	DA	45	---	2279	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2326	Braies	KD	19	---	2128	Enforcer	KD	19	---	2200	Pinball Mania	DA	45	---	2280	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2327	Braies	KD	19	---	2129	Enforcer	KD	19	---	2201	Pinball Mania	DA	45	---	2281	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2328	Braies	KD	19	---	2130	Enforcer	KD	19	---	2202	Pinball Mania	DA	45	---	2282	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2329	Braies	KD	19	---	2131	Enforcer	KD	19	---	2203	Pinball Mania	DA	45	---	2283	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2330	Braies	KD	19	---	2132	Enforcer	KD	19	---	2204	Pinball Mania	DA	45	---	2284	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2331	Braies	KD	19	---	2133	Enforcer	KD	19	---	2205	Pinball Mania	DA	45	---	2285	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2332	Braies	KD	19	---	2134	Enforcer	KD	19	---	2206	Pinball Mania	DA	45	---	2286	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2333	Braies	KD	19	---	2135	Enforcer	KD	19	---	2207	Pinball Mania	DA	45	---	2287	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2334	Braies	KD	19	---	2136	Enforcer	KD	19	---	2208	Pinball Mania	DA	45	---	2288	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2335	Braies	KD	19	---	2137	Enforcer	KD	19	---	2209	Pinball Mania	DA	45	---	2289	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2336	Braies	KD	19	---	2138	Enforcer	KD	19	---	2210	Pinball Mania	DA	45	---	2290	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2337	Braies	KD	19	---	2139	Enforcer	KD	19	---	2211	Pinball Mania	DA	45	---	2291	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2338	Braies	KD	19	---	2140	Enforcer	KD	19	---	2212	Pinball Mania	DA	45	---	2292	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2339	Braies	KD	19	---	2141	Enforcer	KD	19	---	2213	Pinball Mania	DA	45	---	2293	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2340	Braies	KD	19	---	2142	Enforcer	KD	19	---	2214	Pinball Mania	DA	45	---	2294	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2341	Braies	KD	19	---	2143	Enforcer	KD	19	---	2215	Pinball Mania	DA	45	---	2295	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2342	Braies	KD	19	---	2144	Enforcer	KD	19	---	2216	Pinball Mania	DA	45	---	2296	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2343	Braies	KD	19	---	2145	Enforcer	KD	19	---	2217	Pinball Mania	DA	45	---	2297	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2344	Braies	KD	19	---	2146	Enforcer	KD	19	---	2218	Pinball Mania	DA	45	---	2298	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2345	Braies	KD	19	---	2147	Enforcer	KD	19	---	2219	Pinball Mania	DA	45	---	2299	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2346	Braies	KD	19	---	2148	Enforcer	KD	19	---	2220	Pinball Mania	DA	45	---	2300	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2347	Braies	KD	19	---	2149	Enforcer	KD	19	---	2221	Pinball Mania	DA	45	---	2301	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2348	Braies	KD	19	---	2150	Enforcer	KD	19	---	2222	Pinball Mania	DA	45	---	2302	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2349	Braies	KD	19	---	2151	Enforcer	KD	19	---	2223	Pinball Mania	DA	45	---	2303	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2350	Braies	KD	19	---	2152	Enforcer	KD	19	---	2224	Pinball Mania	DA	45	---	2304	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2351	Braies	KD	19	---	2153	Enforcer	KD	19	---	2225	Pinball Mania	DA	45	---	2305	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2352	Braies	KD	19	---	2154	Enforcer	KD	19	---	2226	Pinball Mania	DA	45	---	2306	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2353	Braies	KD	19	---	2155	Enforcer	KD	19	---	2227	Pinball Mania	DA	45	---	2307	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2354	Braies	KD	19	---	2156	Enforcer	KD	19	---	2228	Pinball Mania	DA	45	---	2308	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2355	Braies	KD	19	---	2157	Enforcer	KD	19	---	2229	Pinball Mania	DA	45	---	2309	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2356	Braies	KD	19	---	2158	Enforcer	KD	19	---	2230	Pinball Mania	DA	45	---	2310	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2357	Braies	KD	19	---	2159	Enforcer	KD	19	---	2231	Pinball Mania	DA	45	---	2311	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2358	Braies	KD	19	---	2160	Enforcer	KD	19	---	2232	Pinball Mania	DA	45	---	2312	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2359	Braies	KD	19	---	2161	Enforcer	KD	19	---	2233	Pinball Mania	DA	45	---	2313	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2360	Braies	KD	19	---	2162	Enforcer	KD	19	---	2234	Pinball Mania	DA	45	---	2314	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2361	Braies	KD	19	---	2163	Enforcer	KD	19	---	2235	Pinball Mania	DA	45	---	2315	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2362	Braies	KD	19	---	2164	Enforcer	KD	19	---	2236	Pinball Mania	DA	45	---	2316	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2363	Braies	KD	19	---	2165	Enforcer	KD	19	---	2237	Pinball Mania	DA	45	---	2317	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2364	Braies	KD	19	---	2166	Enforcer	KD	19	---	2238	Pinball Mania	DA	45	---	2318	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2365	Braies	KD	19	---	2167	Enforcer	KD	19	---	2239	Pinball Mania	DA	45	---	2319	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2366	Braies	KD	19	---	2168	Enforcer	KD	19	---	2240	Pinball Mania	DA	45	---	2320	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2367	Braies	KD	19	---	2169	Enforcer	KD	19	---	2241	Pinball Mania	DA	45	---	2321	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2368	Braies	KD	19	---	2170	Enforcer	KD	19	---	2242	Pinball Mania	DA	45	---	2322	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2369	Braies	KD	19	---	2171	Enforcer	KD	19	---	2243	Pinball Mania	DA	45	---	2323	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2370	Braies	KD	19	---	2172	Enforcer	KD	19	---	2244	Pinball Mania	DA	45	---	2324	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2371	Braies	KD	19	---	2173	Enforcer	KD	19	---	2245	Pinball Mania	DA	45	---	2325	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2372	Braies	KD	19	---	2174	Enforcer	KD	19	---	2246	Pinball Mania	DA	45	---	2326	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2373	Braies	KD	19	---	2175	Enforcer	KD	19	---	2247	Pinball Mania	DA	45	---	2327	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2374	Braies	KD	19	---	2176	Enforcer	KD	19	---	2248	Pinball Mania	DA	45	---	2328	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2375	Braies	KD	19	---	2177	Enforcer	KD	19	---	2249	Pinball Mania	DA	45	---	2329	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2376	Braies	KD	19	---	2178	Enforcer	KD	19	---	2250	Pinball Mania	DA	45	---	2330	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2377	Braies	KD	19	---	2179	Enforcer	KD	19	---	2251	Pinball Mania	DA	45	---	2331	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2378	Braies	KD	19	---	2180	Enforcer	KD	19	---	2252	Pinball Mania	DA	45	---	2332	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2379	Braies	KD	19	---	2181	Enforcer	KD	19	---	2253	Pinball Mania	DA	45	---	2333	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2380	Braies	KD	19	---	2182	Enforcer	KD	19	---	2254	Pinball Mania	DA	45	---	2334	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2381	Braies	KD	19	---	2183	Enforcer	KD	19	---	2255	Pinball Mania	DA	45	---	2335	Trivial Pursuit Deluxe	KD	59	---
2382	Braies	KD	19	---															

Battle Race

Schleudertrauma

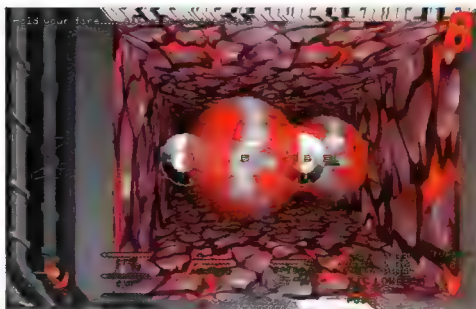
Bis vor circa einem Jahr war die Anzahl der kämpferischen Rennspiele in der Tradition des Uraltklassikers **Death Track** noch beklagenswert, doch mit **Hi-Octane** begann ein rasantes Wachstum dieses Genres. Auch **Ikarion** möchte mit **Battle Race** mitmischen.

Einen gnadenlosen Kampf um Geld und Ruhm verspricht die Verpackung, die härteste Rennserie der Galaxis. In der Tat ist **Battle Race** eine Herausforderung für Mensch und Maschine: Prozessor, Grafikkarte und nicht zuletzt die Augen des Spielers werden bis zum äußersten gefordert. Das futuristische Renn-

spiel, in dem man in kleinen, aber gut bewaffneten Raumgleitern um die Zielankunft kämpft, kann zwar mit wunderschönen Grafiken, interessanten Streckenverläufen und guten Computergegnern aufwarten - der Rechner, der die notwendige Leistung besitzt, ist jedoch noch bei Intel in der Planung. Durch die hohe Prozessorbelastung werden Frame- und Tastaturabfragezeiten so stark ausgebremst, daß das eigene Raumschiff nicht mehr steuerbar ist. Der flackernde Bildaufbau ist darüber hinaus eine ernsthafte Gefahr für das Augenlicht.

Ach wär' ich doch Descent

Erst im VGA-Modus reagiert das Spiel schnell auf Eingaben, die Grafik ist butterweich und die Gegner lassen sich exakt in das Fadenkreuz nehmen. Da die 24 Rennstrecken sehr kurvenreich sind und Berührungen



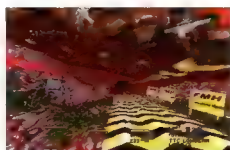
Bei Kontakt mit gegnerischen Schiffen leuchten deren Schilde grell auf. Dennoch ist es möglich, durch die Gegner hindurchzufliegen.

mit den Wänden das Schiff rapide verlangsamen, ist das Eliminieren der Gegner der einzig gangbare Weg, um eine gute Platzierung zu erreichen. Leider werden die Grafiken im VGA-Modus sehr pixelig, zahlreiche wichtige Details gehen verloren. Einziger Höhepunkt des Spiels sind die wirklich gelungenen Audiotracks, die 30 Minuten hörenswerte Musik bieten. Die Grafik-Engine sowie die Steuerung gehören hingegen zum alten Eisen. Längst wurde im 3D-Action-Bereich gezeigt, daß schnelle Grafiken in höchster Qualität machbar sind.

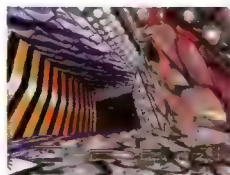
Harald Wagner ■

Statement

Battle Race ist ein an sich stimmiges Produkt. Die Grafiken sind nett, das Spiel ist insgesamt anspruchsvoll und fair, die Musikuntermarlung ist vorbildlich. Allerdings steht man vor einer schwierigen Entscheidung: gutes Gameplay, schlechte Grafik oder schlechtes Gameplay, gute Grafik? Eine höhere Wertung wäre durchaus drin gewesen, wenn die Kluft zwischen Grafik und Gameplay nicht so gravierend gewesen wäre.



In den unterirdischen Hallen werden mit Ventilatoren starke Seitenwinde erzeugt, die die Rennbolide in die Säure- und Lavaseen drücken sollen.



Die gleiche Szene im hübschen und übersichtlichen SVGA-Gewand ...



... und im (aufgrund der Geschwindigkeit) einzig spielbaren VGA-Modus.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General MIDI
CD 265 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler im Netzwerk,
2 Spieler über Nullmodem

RANKING

Rennspiel	
Grafik	50%
Handling	75%
Handlung	40%
Spielspaß	45%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ikarion
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	ausreichend

NEU!

**AUCH ALS
SHAREWARE-VERSION
ERHÄLTLICH!**

CAVELAND

**DIE ULTIMATIVE
ZWERGENSIMULATION!**

Die Erdoberfläche ist zerstört und das Chaos herrscht auf der Oberwelt. Sorgen Sie dafür, das sich die Zwerge in der Unterwelt gemütlich einrichten können, indem Sie Siedlungen anlegen und die Einwohner mit allem was lebensnotwendig ist versorgen.

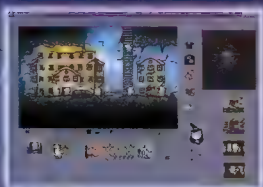
Bauen Sie Ihre Siedlungen aus, schaffen Sie Platz für die wachsende Zwergeindustrie und halten Sie die Zwerge wirtschaftlich und sozial im Gleichgewicht.

Doch dann beginnt erst das wirklich große Abenteuer: Gehen Sie auf die Suche nach den verschollenen Teilen des alten Tempels, um dem Zwergenvolk die Rückkehr auf die Oberwelt zu ermöglichen. Allerdings müssen Sie bei der Suche einige Rätsel und Probleme, wie ausgehende Rohstoffe, einstürzende Leitern, fehlendes know how etc. bewältigen.

Aber achten Sie immer darauf, daß die Zwerge bei Laune bleiben...

- über 50 Maschinen, Fabriken, Kraftwerke, Häuser etc.
- Zwergenanimationen mit ca. 6500 Animations Phasen
- Spielfläche von ca. 15000 Bildschirmseiten
- Zwerge mit individuellem Verhalten
- umfangreiche Kontroll- und Statistikfunktionen
- mehr als 60 Logikrätsel
- voll lauffähig von CD-ROM

DESIGNED FOR WINDOWS™ 95



Durchsuchen Sie die Eishöhlen...



...oder veranstalten Sie ein Fest!

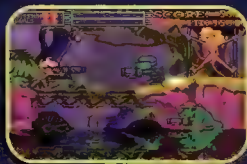


In der Pyramide warten Rätsel auf Sie!



10 Min. vortonter Zeichentrickfilm

EBENFALLS NEU: CLIF DANGER



Ein winziges COMIC-Jump&Run Game!

- ▶ 6 Welten mit insges. 24 Leveln und knallharten Endgegnern
- ▶ Scrolling auf bis zu 3 Ebenen
- ▶ über 12 verrückte COMIC-Gegner
- ▶ Special Effects (drehendes Bild)
- ▶ digitaler Techno-Soundtrack und coole Soundeffekte
- ▶ ca. 38 MB Spielspaß



(0721)
9 72 24-0

FAX (0721)
9 72 24-24

Jetzt im Handel
oder direkt bei CDV:

t-online:
*CDV#
mailbox:
0721/72014
compuserve:
100022,274



<http://www.cdv.de>

Boong?! - Die „ultimatiefe Fußballsimulation“ **Fußball-Klamauk?!**

Seit einigen Monaten fehlt im Genre der Fußballsimulationen ein wenig frischer Wind. Sowohl Ikarion Software als auch Software 2000 basteln weiter an ihren neuen „Überfliegern“, und englische Fußballsimulationen haben hierzulande traditionell schlechte Karten.

Mit dem piffigen Managerprogramm Boong?! möchte The Bletchley Group nun die Gunst der Stunde ergreifen. Auch wenn die ausgezeichneten, originellen Grafiken auf ein eher humoristisches Spiel schließen lassen, Boong?! ist dennoch eine ernsthafte Fußballsimulation. Vom ausgeklügelten Transfer-

und Vertragssystem über Merchandising und Banden- bzw. Trikotwerbung bis hin zum Training und der Mannschaftsaufstellung, Boong?! gibt in jedem Bereich eine gute Figur ab. Das liegt zum größten Teil am kinderleichten Menüsystem, mit dem man sich sofort anfreunden kann. Bestes Beispiel ist hier die Mannschaftsaufstellung: man klickt einfach die Kicker an, die am nächsten Spieltag auflaufen sollen, und kann so gleichzeitig die Taktik bestimmen. Vier Verteidiger, drei Mittelfeldspieler und drei Stürmer bedeuten also 4-3-3. Man muß nur noch die zur Auswahl stehenden Spieler miteinander vergleichen (Stärke in Prozent, Anzahl der gelben Karten, Verletzung), und schon steht das Team.

Zum Spielablauf: wie bei Fußballsimulationen der ersten Stunde wird der Ball von links nach rechts über das Spielfeld bewegt, bei besonderen Ereignissen (Fouls, Tore) wird ein kurzer Text eingeblendet. Klassisch, aber dennoch recht kurzweilig.



Das Spielgeschehen wird zwar eher simpel, aber dennoch kurzweilig präsentiert. Das Bild des Schiedsrichters gibt über seine Einstellung Auskunft.

nissen (Fouls, Tore) wird ein kurzer Text eingeblendet. Klassisch, aber dennoch recht kurzweilig.

Ein wenig Kritik muß sich Boong?! allerdings auch gefallen lassen. Die „modifizierten“ Namen der einzelnen Spieler und Trainer sind zwar herrlich komisch, allerdings ist die Datenbank nicht allzu groß, und oftmals spielt ein Akteur scheinbar in drei verschiedenen Teams.

Übrigens: auf der CD-ROM ist GRATIS die Vollversion von Tendo, einem gelungenen Denkspiel, enthalten - ein Zusatznutzen, der eigentlich gar nicht nötig gewesen wäre.

Oliver Menne

Statement

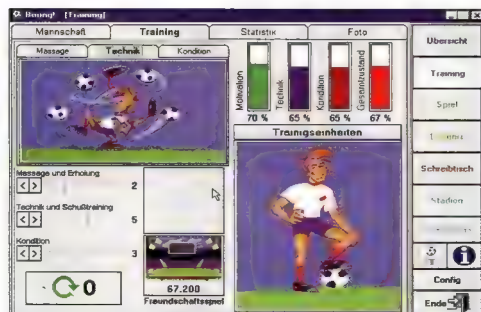
Wenn Boong?! einfach nur witzig wäre - und diesen Eindruck kann man anfangs aufgrund der Grafiken durchaus gewinnen - würde es sicherlich nach ein bis zwei Spielzeiten an Reiz verlieren. Aber es ist genau der schmale Grat zwischen Humor und Ernsthaftigkeit, der Boong?! zu einem rundum gelungenen Produkt macht, das man sowohl nebenbei als auch konzentriert stundenlang zocken kann.



Die Mannschaftsaufstellung läßt sich mit wenigen Mausklicks festlegen. Die Stärke der Spieler läßt sich an der Zahl bzw. am Bild erkennen.



Wer seinen Trainer- bzw. Managerposten behalten möchte, sollte die Zeitung lesen.



Der Mannschaftsbildschirm enthält wichtige Daten über die Fähigkeiten des Teams. Das Training wird in drei unterschiedliche Einheiten unterteilt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
OSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 90 MB	Audio

REQUIRED

486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

486DX33, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

Fußballmanager

Grafik	80%
Sound	30%
Handling	90%
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bletchley Group
Preis	ca. DM 69,-
CD-Vorteil	mangelhaft

Weiblich, ledig, mächtig, sucht ...

Ihn, mutig, loyal, diplomatisch geschickt. Vermögenden Kaufmann mit Schiff(en), und ausgeprägtem Sinn fürs Geschäftliche angenehm. Gute Seefahrtenkenntnisse sowie Entscheidungsfreude im Sinne der Krone Bedingung.

Elisabeth I.



Top-Rendersequenzen, Videos und Sprache machen aus dieser komplett deutschen Simulation ein Historien-Epos, wie es seit DER PATRIEZIER kein zweites gibt.

Das sagt die Presse:

PC Action: „An dieser Wirtschaftssimulation können sich andere ... ein Beispiel nehmen“ 84%

PC Power: „... gehört Elisabeth I. zum Besten, was es derzeit an Handelssimulationen auf dem deutschen Markt gibt.“ 89%

Power Play: „Ein Programm, an dem für Freunde des Genres momentan kein Weg vorbeiführt.“

PC Joker: „... so, wie es sein soll: ... ein Gameplay, das auch Landratten das Wasser im Munde zusammenlaufen läßt.“ 83%

Spielbare CD-ROM-DEMO anfordern gegen DM 5,- Vorkasse (bar oder Scheck) bei Ascon, ELISABETH-Demo, Dieselstr. 68, 33334 Gütersloh.

MS-DOS CD-ROM

ASCON

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 021 31/60 70, Fax 021 31/60 71 11 • ProSoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnhof Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 061/785 29 60, Fax 061/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels, GmbH, Voralberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05 23/5 65 10, Fax 05 23/6 47 94

Ascon Online: Ascon GmbH@AOL.com

Jet Stream

Internet: <http://members.coi.com/jetstream/jetwelco.htm>

Soft & Hardware Versand
Postfach 1254 - 76351 Linkenheim

Formen Sie unseren kostenlosen Öffnungszeiten:
Gesamtkatalog an Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-13.00

Abholung in der Versandzentrale möglich

Bestell Telefon:

Tel: (07247) 94617-0

FAX: (07247) 3549

BTX: kühl#

CAL NOVI

PC-CD Rom

4th Musketier	DV	64.00	Crisis Shock	DA	24.99
A.T.P.	DV	79.99	Cruiser: No Regre	DA	64.99
Amberite Zero	DV	98.99	Cruiser: No Remote	DV	79.99
Albino	DV	64.00	Cyber 2	DV	39.99
Ases Collection	DV	69.99	Das Schwarze Auge 1	DA	24.99
Ases of the Deep	DV	89.99	Das Schwarze Auge 2	DA	24.99
Across the Rhine	DV	84.99	Der Drudenzauber	DA	74.99
Adams Family Profits	DA	74.99	Der Kapitän/Captain	DA	74.99
Adrian	DA	79.99	Der Planer 2	DV	74.99
AH-64 Longbow	DV	79.99	Der Produzent	DV	74.99
American Coll. 1-8 Jan	DA	49.99	Descent 1	DA	39.99
Asas: Trilogy	DA	82.99	Descent 2	DA	79.99
Alens	DA	84.99	Distinction Derby	DA	79.99
Alive in the Dark +2x3	DV	89.99	Die Faggen 2	DV	79.99
Amelia 1861-1865	DV	89.99	Die 5. Jäger	DV	79.99
Archibald	DV	29.99	Die 5. Jäger 2	DV	79.99
Around Atlanta (Win95)	DV	49.99	Dungeon Keeper	DV	74.99
Bad Day on the Midway	DA	79.99	Dungeon Master 2	DV	79.99
Bar Vogo	DV	74.99	Earth Siege 2 Win95	DA	79.99
Bass Back Animal	DV	84.99	Elisabeth I.	DA	89.99
Balkin	DV	69.99	F. Manager 96	DV	69.99
Balloonies Fluch	DA	74.99	F. Manager 96	DV	69.99
Baron	DA	89.99	FIFA Soccer 96	DA	79.99
Base Wars: Tostend	DA	64.99	FPS: Baseball 96 (Win95)	EL	64.99
Baron: Tostend	DA	69.99	FPS: Football 96	EL	69.99
Beavis and Butt-head	EV	64.99	Gabriel Knight 2	DA	84.99
Bernhard Langer Golf	DA	69.99	Gabriel Knight 2	DA	84.99
Bj. R. Racer	DA	69.99	Guns & Gaudes	DV	29.99
Bing	DV	99.99	Grand Prix Manager	DV	99.99
B. George Classic	DV	29.99	HR GO 1	DV	69.99
Blitz 2	DV	59.99	Imperium Romanum	DV	79.99
Casus 2	DV	79.99	Jacky Car Racing 2	DA	74.99
Civilization: The Sword	DV	69.99	Kings Quest 7	DV	84.99
Civil War Genera.	DV	84.99	Kyranza 2 / Hand of Fate	DA	34.99
Civilization 2	DV	74.99	Kyranza 2 / Malcoms Revenge	DA	39.99
Complete Chess Secre	DV	64.99	Little Big Adventure	DA	29.99
Command & Conquer	DV	89.99	Lost Eden	DA	29.99
Command & Conquer 2	DV	89.99	Mechanical Prince	DV	84.99
Command & Conquer Mission	DV	39.99	Mad TV 2	DV	69.99
Command & Conquer: The Dr	DV	79.99	Made in Germany Comp	DA	64.99
Complete Chess Secre	DV	79.99	MAG 7	DA	69.99
Conquer a New World	DV	79.99	Magic Cards	DA	34.99

Playstation 385,00

Resident Evil	84.99
F1	99.99
Bust a Move 2	74.99
International Track & Field	89.99
Battle Arena Toshinden 2	89.99

WING COMMANDER 3	WING COMMANDER 4
deutsche Version	deutsche Version
39,99	79,99

OLYMPIC GAMES	OLYMPIC SOCCER
deutsche Anleitung	deutsche Anleitung
69,99	69,99

DAS SCHWARZE VIRTUA FIGHTER AUG 3	WINDY 7
deutsche Version	deutsche Anleitung
*39,99	74,99

FORMULA ONE	deutsche Version
99,99	GRAND PRIX 2
	Die ultimative Formel 1 Simulation.

Martin Raring	DV	29.99	World Rallye 2 Partner	DA	69.99
Mechanics 2 Exp-Pack	DA	39.99	World Soccer	DA	39.99
Mechanics 2 2nd Edition	DV	79.99	Worms	DA	64.99
Megamark 3	DA	79.99	Worms Data	DA	34.99
Myst Special Edition	DA	64.99	WWF Wrestling Mania	DA	69.99
NASCAR Racing	DV	29.99	N-Gar	DA	64.99
NBA Live 96	DV	79.99	N-Fighters U.S.	DA	34.99
Need for Speed: Special	DA	79.99	N-Gar Terror 1	DA	94.99
Olympic Gold	DV	54.99	N-Gar Terror 2	DA	34.99
PSA European Tour	DA	79.99	N-Gar Terror 3	DA	34.99
Probal/Warlord 2000	DV	64.99	Zone Raiders	DA	34.99
Police Quest SWAT	DA	59.99	Zone 2	DA	34.99
Powerplay Hockey	DA	69.99	Zork Nemesis	DV	74.99
Raven	DV	89.99			
Rebel Assault 2	DV	79.99			
Riddle: Master Lu	DV	79.99			
Ridge Racer	DA	54.99	Soundblaster 16 pro V.90	159.99	
S.T.R.M.	DV	79.99	Soundblaster 32 pro	249.99	
Shaman	DA	54.99	6-Pack CD-ROM	139.99	
ShellShock	DV	74.99	8-Pack CD-ROM Goldstar 5600	239.99	
Silvers	DV	79.99	HP Deskjet 800	399.99	
Slam Hunter	DV	69.99	HP Deskjet 850 Colour	399.99	
Siren: Thunder W/95	DV	89.99	HP Laserjet 5L	979.99	
Simon the Sorcerer 2	DV	69.99	Boxen 12V	39.99	
Simon the Sorcerer 2 Rel	DV	64.99	Boxen 60V	59.99	
Star Trek: The Motion Picture	DV	24.99	Yakuza 15" Digital MP2	599.99	
Star Trek: The Motion Picture	DV	24.99	Matrix Millennium 2MB	479.99	
Star Trek: The Motion Picture	DV	24.99	Matrix Millennium 4MB	729.99	
Star Trek: The Motion Picture	DV	24.99	me Pentium 100 mhz Board/256P	499.99	
Star Trek: The Motion Picture	DV	24.99	me Pentium 133 mhz Board/256P	899.99	
Star Trek: The Motion Picture	DV	24.99	WDAC 31600 1 50B 10ms IDE	399.99	
Star Trek: The Motion Picture	DV	24.99	WDAC 31600 1 60B 10ms IDE	479.99	
Star Trek: The Motion Picture	DV	24.99	Quantum Sereco 1 70B	449.99	
Star Trek: The Motion Picture	DV	24.99	Quantum Sereco 2 80B	599.99	
Star Trek: The Motion Picture	DV	24.99	Seagate ST3720A 2 1GB	499.99	
Star Trek: The Motion Picture	DV	24.99	Cherry Win95 Tastat.	34.99	

Hardware

Soundblaster 16 pro V.90	159.99
Soundblaster 32 pro	249.99
6-Pack CD-ROM	139.99
8-Pack CD-ROM Goldstar 5600	239.99
HP Deskjet 800	399.99
HP Deskjet 850 Colour	399.99
HP Laserjet 5L	979.99
Boxen 12V	39.99
Boxen 60V	59.99
Yakuza 15" Digital MP2	599.99
Matrix Millennium 2MB	479.99
Matrix Millennium 4MB	729.99
me Pentium 100 mhz Board/256P	499.99
me Pentium 133 mhz Board/256P	899.99
WDAC 31600 1 50B 10ms IDE	399.99
WDAC 31600 1 60B 10ms IDE	479.99
Quantum Sereco 1 70B	449.99
Quantum Sereco 2 80B	599.99
Seagate ST3720A 2 1GB	499.99
Cherry Win95 Tastat.	34.99

Joysticks

Formula 1.3.1.6mbit	74.00
Formula 1.3.1.6mbit	74.00
MS Office 95 Int'l. Hotkey Set	100.00
Gris Golem - Int'l. Hotkey Set	100.00
MS Office 95 Int'l. Hotkey Set	100.00
Yakuza 15" Digital MP2	599.99
Yakuza 15" Digital MP2	599.99

Über 1000 CD-Rom

Siehe im Anzeiger.

Hardware

Soundblaster 16 pro V.90	159.99
Soundblaster 32 pro	249.99
6-Pack CD-ROM	139.99
8-Pack CD-ROM Goldstar 5600	239.99
HP Deskjet 800	399.99
HP Deskjet 850 Colour	399.99
HP Laserjet 5L	979.99
Boxen 12V	39.99
Boxen 60V	59.99
Yakuza 15" Digital MP2	599.99
Matrix Millennium 2MB	479.99
Matrix Millennium 4MB	729.99
me Pentium 100 mhz Board/256P	499.99
me Pentium 133 mhz Board/256P	899.99
WDAC 31600 1 50B 10ms IDE	399.99
WDAC 31600 1 60B 10ms IDE	479.99
Quantum Sereco 1 70B	449.99
Quantum Sereco 2 80B	599.99
Seagate ST3720A 2 1GB	499.99
Cherry Win95 Tastat.	34.99

Joysticks

Formula 1 Tastat.	34.99
Gravis Game Pad	119.99
Gravis Game Pad	119.99
MS SideWinder 3D Mouse 1 Pair	89.99
Wigman Extreme	89.99
Y. Kabel	15.00

Über 1000 CD-Rom
Spiele im Angebot.

AD 25000 Spielabenteuer versenden wir versandspätestens
versende 6 ROMs auf Paket nachnahme 12 ROMs zzgl. 10M Zollanhang
Zur teilsweise und Anpreisungsvergütung (Vorteil berechnen wir postweise 200M)
Lieferung in 14 Tagen nur der Vorbestellung (Scheck oder Überweisung)
Bei Hardware ist ein immer bestehendes
Für Druckfehler keine Haftung - Änderungen und Preisänderungen vorbehalten.

Synnergist

Film Noir

New Arhus ist eine trostlose Stadt: dunkel, grau, heruntergekommen und dreckig - der rechte Nährboden für Gewalt und Verbrechen. Tim Machin lebt davon, denn er versorgt die örtliche Zeitung mit den reißerischen Skandalgeschichten, die dem Blatt eine hohe Auflage garantieren. Doch eines Tages wird er selber tiefer in die kriminellen Machenschaften verstrickt, als ihm lieb sein kann...



Die einzelnen Locations von Synnergist steuert man per Mausclick auf der Karte an und erreicht sein Ziel dann über eine U-Bahn-Zwischensequenz.



Auf der Suche nach der Wahrheit schlägt es Tim an allerlei obskure Orte. In dieser Bar trifft er eine Prostituierte, die ihm weiterhelfen kann.

Nick, einer seiner verlässlichsten Informanten, hat sich wieder einmal bei ihm gemeldet.

Seine Stimme auf dem Band des Anrufbeantworters klingt seltsam erregt, als er Tim um ein Treffen im örtlichen Heisenberg Park bittet. Machin wittert eine aufregende Story und macht sich sofort auf den Weg. Im Park findet er die Leiche Nicks - übel zugerichtet, verstümmelt. Als er den toten Körper näher untersucht, bemerkt er einen geheimnisvollen blauen Staub, der in letzter Zeit schon mehrmals in Mordfällen eine Rolle gespielt hat. Tim be-

schließt, der Sache auf den Grund zu gehen.

Kriminalroman

Der Titel des neuen 21st Century-Adventures weist schon auf eine der größten Stärken des Programms hin: in seiner ursprünglichen Bedeutung bezeichnet das Wort Synnergist einen Muskel, der einen anderen in seiner Bewegung unterstützt - es findet also eine Wechselwirkung statt. Auch die obskuren Geschehnisse, mit denen es Tim Machin unversehens zu tun bekommt, erweisen sich als ein komplexes Netz aus verschiede-

nen Einzelaspekten, die sich alle gegenseitig beeinflussen. Man merkt dem Spiel jedenfalls sofort an, daß seine Entwickler viel Mühe in die Ausarbeitung eines differenzierten Handlungsgefüges gesteckt haben. Und trotz aller Vielschichtigkeit gerät das Werk an keiner Stelle aus den Fugen, sondern bleibt immer klar strukturiert: Tim recherchiert lediglich an einer überschaubaren Anzahl von Locations mitten in New Arhus und benutzt die U-Bahn, um von einem Ort zum anderen zu gelangen. Während die konkrete Handlung an den verschiedenen Schauplätzen der Stadt ihren Fortgang nimmt, offenbaren sich in den eingeschobenen U-Bahn-Zwischensequenzen Tims Gedanken in dessen Selbstgesprächen.

Interaktiver Film?

Realisiert wurde der Plot mit mehr als 70 Schauspielern, die im Blue Box-Verfahren gefilmt wurden und im Spiel vor handgezeichneten Hintergründen oder in eingeblenkten Dialogfenstern agieren. Trotzdem wirkt Synnergist weniger wie ein interaktiver Film, sondern mehr wie ein traditionelles Adventure, denn die Video-Einspielungen fügen sich gut in den Kontext ein und drängen sich nicht in den Vordergrund. Dennoch stellt der grafische Aspekt den größten Schwachpunkt von Synnergist dar. Die schauspiele-

rischen Leistungen der Akteure können kaum überzeugen, und oft genug merkt man deutlich, daß die einzelnen Textpassagen isoliert voneinander, ohne Gefühl für den Gesamtzusammenhang, aufgezeichnet wurden. Die Videos selbst sind sehr grob und entstellen die Figuren oft fast bis zur Unkenntlichkeit. Ähnliches gilt für die gezeichneten Backgrounds. Laut Aussagen der Entwickler experimentierte man hier zwar in der Anfangsphase mit Rendergrafik, entschied sich letztlich jedoch für klotziges VGA mit 320x200 Bildpunkten, um der düsteren Atmosphäre von New Arhus Rechnung zu tragen. Nun, eine beklemmende Großstadtszenarie hätte sich bestimmt auch in SVGA erzeugen lassen - die Grafik von Synnergist spiegelt jedoch in etwa den Entwicklungsstand vor etwa drei Jahren wieder und wirkt einfach nicht mehr zeitgemäß.

Sehr ausgereift präsentiert sich hingegen das Benutzer-Interface, das die adventure-üblichen Konventionen der Maussteuerung um einige komfortable Features erweitert. Traditionell ist das versteckte Inventory, das sich öffnet, wenn man mit dem Cursor an den oberen Bildschirmrand fährt. Interessanter erscheint da schon die durchdachte Belegung der beiden Maustasten: mit einem einfachen Klick auf die linke Taste betrachtet und untersucht man Gegenstände, mit der rechten Taste interagiert man mit den Objekten auf dem Screen oder unterhält sich mit anderen Charakteren. Klickt man auf dem Bildschirm den „richtigen“ Gegenstand an, setzt man damit automatisch die damit verbundene Handlung in Gang - kinderleicht und intuitiv zu handhaben! Synnergist verfügt sowohl über (englische) Sprachausgabe als auch über (deutsche) Untertitel. Gespräche wer-



Was hier so gemütlich aussieht, birgt durchaus Gefahren. Ein paar Sekunden später muß sich Tim durch einen gewagten Sprung aus dem Fenster retten.

den dabei nach dem altbekannten Multiple Choice-Verfahren geführt. Dabei irritiert allerdings die Tatsache, daß es Tim ausgerechnet in den Konversationen die Sprache verschlagen hat - man hört seine Stimme, wenn er denkt, aber wenn er sich unterhält, bleibt er stumm und äußert sich nur schriftlich in den Untertiteln, die in der vor-

liegenden Testversion übrigens noch nicht vollständig übersetzt waren. Einen wenig spektakulären Eindruck hinterläßt der reichlich synthetisch klingende Soundtrack des Spiels, der eigentlich kaum etwas zur Atmosphäre beiträgt und halt so im Hintergrund mitläuft.

Herbert Aichinger ■

Statement

Als ich begann, mich mit Synnergist zu beschäftigen, schreckte mich zunächst einmal die miserable Grafik ab, und ich dachte: „Da hat man mir wieder ein schlechtes Adventure aufs Auge gedrückt“. Doch schon nach kurzer Spielzeit offenbarte das Programm seine eigentliche Stärke, die es vielen anderen Genre-Vertretern voraus hat: einen ungeheuer differenzierten Plot, der einem guten Kriminalroman alle Ehre machen würde. Die Atmosphäre des Spiels erinnerte mich dabei ein wenig an den ersten Teil von Gabriel Knight und an das empire-Adventure Dreamweb. Wem diese Games zusagten, der wird sicherlich auch an Synnergist Gefallen finden. Diejenigen jedoch, die in erster Linie „etwas fürs Auge“ suchen, sollten von Synnergist tunlichst die Finger lassen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General Midi
CD 560 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 4 MB RAM,
QuadSpeed-CD ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure	
Grafik	54%
	65%
Handling	75%
Spielspaß	68%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	21st Century
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Der Countdown läuft...

30. Juni
1996

Die
deutsche
Fußballwelt
wird
Europameister



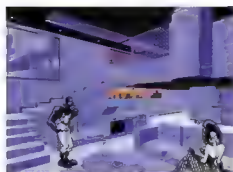
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix

Bad grooves

Nunk-Town, ein Moloch mit ständig rieselndem busting Liquid, ist fast völlig in der Hand der Hi-Soc. Nur wenige Wiz's halten den Funk aufrecht und zeigen mit ihren Vinyls, was ein amtlicher Powerboost ist. Mit „Auf der Suche nach dem Ultimate Mix“ wagt sich Target/Games 4 Europe an die Szene der Sprayer, DJs und Rapper. Das zu hundert Prozent durchgestylte Adventure orientiert sich an dem gleichnamigen Comic von Fonk/FILIPS.

Skurtil, zusammenhanglos und überaus lebensfroh wie ein Comic präsentiert sich auch das Adventure, aber genau wie ein echter Comic (hier sind nicht die Bilderbücher von Disney gemeint) ist auch der Ultimate Mix nichts für alle Geschmäcker. Der Graf von Voiddospunk, oberster aller Oberen, veranstaltet wieder einen seiner DJ-Wettkämpfe. Um seinen Favoriten, DJ Sir Noise, auch diesmal

siegen zu sehen, läßt er seine Büttel, die K9-Caps, durch Clubs und Straßen ziehen, um alle verfügbaren Schallplatten (Vinyls) einzusammeln - die DJ-Konkurrenz soll keine Chance haben zu gewinnen. Moses Viders, Held des Spiels, hat sich nun die Aufgabe gestellt, den noch den absolut besten Sound zu mixen. Das einzige, was er dazu braucht, sind einige Platten, eine Eintrittskarte in die oberen Etagen und jede Menge Groove in den Adern. Den braucht auch der Spieler, denn um Moses zu seinem Ziel zu führen, müssen nicht nur ein paar knifflige Rätsel gelöst werden, auch so funktermäßige Tätigkeiten wie U-Bahn-Graffiti, Platten-Mixen oder Jets (Drinks) anrühren gehören zu seinen Aufgaben.



Das Domizil eines P.Funk-Girls: Afrodisia hilft Mo in die oberen Etagen.



Stets strahlen die einzelnen Locations den Charme einer Großstadt aus. Auf diesem „stillen Örtchen“ geht ganz schön der Funk ab...



Zum Ortswechsel bietet sich die bequeme und sich ständig erweiternde Map an. Leider sind die meisten Icons nicht sehr aussagekräftig.

Damit der Spieler in Stimmung bleibt, wurde das Spiel mit 20 Minuten hörenswerten Funks unterlegt.

Cool vibes

Darunter Tracks von Performern wie Kurtis Blow, Grandmaster

Flash oder Afrika Bambaataa. Auch grafisch hat das Spiel einiges zu bieten, so stammen die Hintergrundbilder und Sprites von FILIPS. Die sehr einfach gehaltene Bedienung erfolgt über die Maus, wobei man nur die Auswahl zwischen „Gehen“ und „Benut-

Im Gespräch

Wir sprachen mit dem Entwicklerteam Target, das „Auf der Suche nach dem Ultimate Mix“ umgesetzt hat.

Wie kam der Kontakt zu dem Comiczeichner FILIPS zustande?

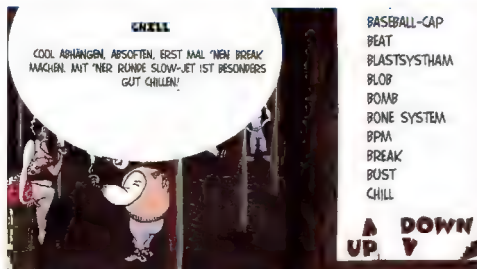
Uwe von Schumann (Produzent): Ich hatte schon immer eine Affinität zu Comics und wollte schon immer mal etwas mit Comics machen. 1994 haben wir den Kontakt zum alpha-comic Verlag aufgenommen und mit ihm einen Lizenzvertrag abgeschlossen, der uns die Erstoption auf die Medienauswertung der über 200 Comic Titel einräumt. Den Comic „Auf der Suche nach dem Ultimate Mix“ von FILIPS haben wir deshalb ausgesucht, weil die Grafik ungewöhnlich und sehr schön war und die Story mit Musik zu tun hatte. Für mich war das eine geniale Kombination.

Wo sieht Games 4 Europe die Zielgruppe des Adventures?

Uwe von Schumann (Produzent): Jeder kann sich auf die Suche nach dem Ultimate Mix machen, sich dabei in den heißesten Szeneclubs die Nächte um die Ohren schlagen und sich dem Funky Beat hingeben. „Auf der Suche nach dem Ultimate Mix“ ist das Game gegen Liquid, gegen den Alltagsfrust. Nichts, was ein echter Funkkater nicht lernen könnte auf seinem Weg durch die Straßenschluchten von Nunk Town. Und mit ein bißchen Voodoo, Intelligenz und Spaß kann jeder Moses helfen, den ULTIMATE MIX zu finden.

An welchen Vorbildern aus diesem Genre haben sich die Spieledesigner orientiert?

Uwe von Schumann (Produzent): Es gibt kein Vorbild für dieses Game. Es ist funky (so wie wir), F-U-N-K ist unser Vorbild!



Für funky Scene-Ausdrücke ist ein entsprechendes Wörterbuch integriert - besonders wichtig, wenn man sich seiner Umgebung anpassen möchte.



Die Großstadtbewohner haben eine klare, verständliche Aussprache.



Das Domizil eine P.Funk-Girls: Afrodisia hilft Mo in die oberen Etagen.

ze mit" hat, lediglich die Unterhaltungen sind icongesteuert. Die Rätsel präsentieren sich weitaus schwieriger, vor allem weil deren Lösungen nicht immer logisch sind. So hilft an einigen Stellen nur das nervige „Benutze alles mit allem“, was, da sich die Maus über Hotspots nicht verändert, überaus zeitaufwendig ist. Ultimate Mix dürfte die erste gelungene Umsetzung eines Comics für den PC sein. Grafik, Musik sowie Ingames passen bestens zusammen und sorgen für eine stimmige Atmosphäre.

Harald Wagner ■

Statement

Peace, B.Boys und P.Funk-Girls! Für eingefleischte Rock-a-Billies oder Beatniks ist der Ultimate Mix herzlich wenig geeignet. Wer aber ein offenes Ohr für schwarze Musik hat oder ein echter Funkateer ist, sollte sich das Werk vom Programmiererteam Target unbedingt näher ansehen - vorausgesetzt, man kann über unlogische Rätsel hinwegsehen und fühlt sich von folgendem Satz angesprochen: Funky Utopia, one nation under a groove.



SPECS & TECS

V6A Tastatur
SV6A Maus
DOS/WIN 3.1 Joystick
WIN 95 SoundBlaster
HD 14 MB General Midi
CD 598 MB Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 16 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie	
Grafik	70%
Sound	90%
Handling	70%
Spielspaß	70%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Games 4 Europe
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

18. August 1996

Die
Bundesliga
Saison
96/97
beginnt



Hind

Winnetous Erbe

Nachdem vor einem knappen Jahr Digital Integration mit Apache Longbow eine der wenigen wirklich guten Hubschraubersimulationen abliefern konnte, erhielt das Produkt noch seinen Feinschliff. Man tauschte einige Objektgrafiken aus, beschleunigte deren Darstellung auf dem Bildschirm und versetzte den Spieler aus der amerikanischen Armee in die Rußlands.

Wie bereits bei Apache Longbow wurde darauf verzichtet, eine publikumswirksame Mischung aus echter Simulation und kurzweiligem Actionspiel zu generieren: das Spiel teilt sich in den Arcade- und in den Missions-Modus auf, so daß jeder Spielertyp sein bevorzugtes Genre findet. Der Arcade-Modus hält, was sein Name verspricht: gleich zu Beginn befindet sich der Hubschrauber über feindlichem Gebiet, und der Spieler hat dort die Aufgabe, aufzuräumen. Da die Abschüs-

se abhängig von der Wichtigkeit des Ziels gepunktet werden und die Munition (auf Wunsch) limitiert ist, gerät der Arcade-Modus nicht zu einer hirnlosen Ballerei. Schließlich ist der eigene Abschluß aufgrund der zahlreichen Abwehrstellungen mehr als wahrscheinlich, und selbst dem besten Piloten geht irgendwann der Sprit aus.

Flugschule

Wer der Faszination des Helikopterfliegens lieber von der realistischen Seite aus erliegen möchte, kann mit dem gut gemachten Tutorial die Kunst des Fliegens erlernen. Notwendig ist dieser Kurs jedoch nur für echte Anfänger in diesem Genre, der Hind ist ein außergewöhnlich einfach zu fliegender Hubschrauber. Gerade einmal zwei Handvoll Tasten sind auf der Tastatur belegt, und der Hubschrauber reagiert auf Joystickeingaben genau so, wie man es von ihm erwartet.

Selbst ist der Mann

Die eigentlichen Missionen (sowohl die einzelnen als auch die in einer Kampagne eingebetteten) bedürfen da einer weitaus höheren Aufmerksamkeit. Vor jedem Einsatz gelangt man zu dem Missionsplaner, einer übersichtlichen taktischen Karte,



Bei der Bewaffnung läßt sich aus dem vollen schöpfen, deren missionsabhängige Auswahl überläßt man jedoch besser dem Computer.

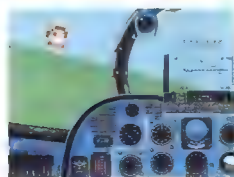
der man zahlreiche Informationen über die Mission entlocken und eigene Wegpunkte sowie die der Flügelmänner festlegen kann. Wertvolle Hilfe leistet dieses Werkzeug nur bei dem Erstellen eigener Missionen, da Objekte und Flugrouten beliebig gesetzt werden können. In den Einsätzen fliegt man an den Wegpunkten entlang dem Ziel zu, versucht, dem feindlichen Radar zu entgehen und die Waffenladung erst möglichst spät zu verwenden. Am Einsatzort muß man meist selbst entscheiden, welche Ziele anzu-

greifen sind, welche man den Flügelmännern überläßt und welche Targets unbeachtet bleiben sollen.

Benutzerfreundlich

Damit wichtige Ziele nicht aus den Augen verloren werden und abgeschossene Waffen nicht vor der Ankunft auf ein neues Ziel aufgeschaltet werden, kann man als Spieler den Platz des Waffenoffiziers einnehmen. Hierbei hat man stets das Ziel im Zentrum des Bildschirms, das Cockpit gleitet ent-

Der Missionsplaner dient der Aufklärung und der Festlegung der Wegpunkte. Die Bedienung dieser interaktiven Karte gestaltet sich jedoch sehr kompliziert.



Als Bordschütze hat man stets den Gegner im Blickfeld. Vor dem Helikopter auftauchende Hindernisse sieht man allerdings meist zu spät.



Im Cockpit des Hind findet man sich sofort zurecht. Die Landschaften sind weniger liebevoll gestaltet, nur wenige Gebäude verwöhnen das Auge.



Das Bodenpersonal der Flughäfen ist bei Missionsbeginn animiert.

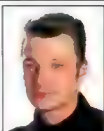
sprechend daran vorbei. Befindet man sich in einer der drei Kampagnen (Korea, Kasachstan und Afghanistan), wird abhängig vom Erfolg des vorangegangenen Einsatzes die nächste Mission generiert. Obwohl Hind die Verwandtschaft zu Apache Longbow anzumerken ist, unterscheiden sich die beiden Programme in vielen Punkten: die VGA-Grafik wurde geopfert, dafür ist die SVGA-Grafik sehr schnell und weich, sogar in den Straßen-

schluchten einer Hochhaussiedlung geht die Bildrate nicht in die Knie. Leider besteht die Grafik immer noch aus farbbarm schattierten Polygonen, die meist flachen Landschaften können dem Auge nicht viel bieten und vermitteln kein Gefühl für die Geschwindigkeit des Fluggerätes. Nur vereinzelt zu sehende Flughäfen und Wohnsiedlungen lassen die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine erahnen.

Harald Wagner ■

Statement

Mit Hind zeigt sich der Wert einer langsamen Evolution im Softwarebereich: das Spiel ist in jeder Hinsicht besser als das keinesfalls schlechte Apache Longbow. Vor allem die Engine ist leistungsfähiger als alles andere, was bisher in SVGA-Auflösung zu sehen war. Auch die Missionen sind nun angenehm schwierig, und die Gegnerintelligenz ist ebenfalls brauchbar. Nur - und das muß man allen Hubschrauber-simulationen ankreiden - bestehen Landschaften nicht nur aus flachen Hügeln, sondern auch aus Bergen, Bäumen und Städten.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 28 MB	General MIDI
CD 240 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler via Modem,
8 Spieler im Netzwerk

RANKING

Flugsimulation	
Grafik	70%
Handbuch	70%
Handling	75%
Spielepaß	80%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Digital Integration
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

28. Oktober 1996

Der
Bundesliga
Manager
97
erscheint

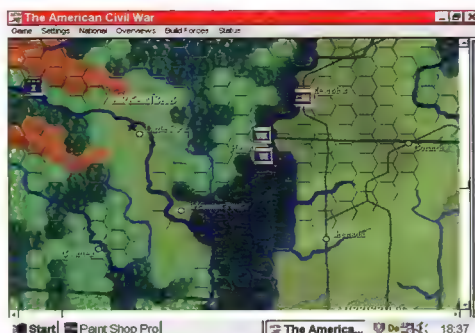


Der amerikanische Bürgerkrieg hat offenbar u. a. deshalb stattgefunden, damit 130 Jahre später eine kleine, aber rührige Zielgruppe fast monatlich ein neues, vergnügliches Strategiespiel kaufen kann. Heute im Test: **American Civil War** (welch ungemein pfiifiger Titel) von Interactive Magic.

Das Programm basiert auf einem Hexagon-System, was gemeinhin auf bedingt spektakuläre Grafiken und Animationen schließen lässt. In der Tat ist ACW optisch ein ziemlicher Reifall: Die Windows-Umgebung dient hauptsächlich dazu, um nahezu alle Spielabläufe über Menüs und Dialogboxen abzuwickeln. Simuliert werden die Kriegsjahre 1861-1865, die sich in Szenarien und Spielrunden (eine Runde = eine Woche) gliedern. Auf einer spartanischen USA-Karte marschieren die Divisionen (wahlweise Nord- oder Südstaaten) unter der Aufsicht eines authentischen „Leaders“ von einem Hex-Feld zum anderen, erobern Städte, verteidigen selbige, produzieren dort Waffen (Musketen, Gewehre usw.),

American Civil War

Staats-Anwalt



Die mit römischen Ziffern durchnummerierten Bataillone werden per Drag & Drop zu jedem gewünschten Ziel gelotst.

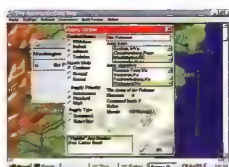
ergänzen Vorräte oder gründen neue Heeresteile. Dabei unterstützt Ihnen auch die Marine, die vor der Ostküste herumschippert und bei Bedarf eingreift.

Zugabe

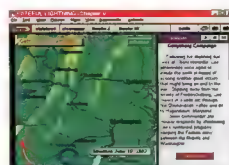
Wenn Sie im Menü die Option „Execute“ anwählen, berechnet der PC alle anfallenden Aktionen und zeigt nach einer unverhältnismäßig langen Wartezeit die Anzahl der gefallenen, verletzten, übermüdeten und anderweitig geschwächten Soldaten an. Dementsprechend können Sie kurze Verschnaufpausen

einlegen lassen, die Marschgeschwindigkeit anpassen, bequemere bzw. schnellere Routen wählen oder Ihre Kompanien durch neurekrutierte „Freiwillige“ aufstocken. ACW wird übrigens mit der Multimedia-CD-ROM „Fateful Lightning“ ausgeliefert. Das gebotene „Infotainment“ rund um den amerikanischen Bürgerkrieg setzt sich zusammen aus einer Seiten-Hundertschaft an Beschreibungen, „Textwüste“ und wird garniert mit allerlei Landkarten, Gedenktag-AVIs und ein paar WAV-Files mit musikalischen Weisen jener Zeit.

Petra Maueröder



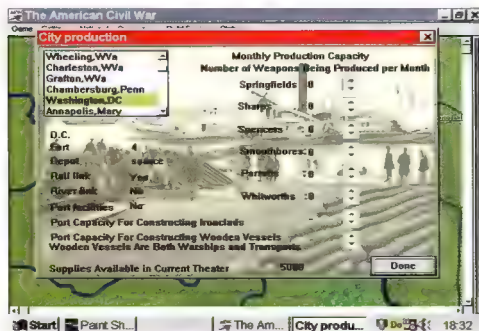
In solchen Dialogboxen geben Sie konkrete Anweisungen, was wann wie angegriffen werden soll.



Voll Multimedia, ey: Texte und Karten satt bei „Fateful Lightning“

Statement

Und wieder fühlt man sich wie der Jäger des verlorenen Spiels: ACW bestatigt auch nach Stunden noch die Vorurteile, die sich während der ersten Minuten aufdrängen: Grafisch ausgesprochen unattraktiv, unnötig umständliche Menüsteuerung und spielerisch wenig reizvoll. Dann doch lieber das ungleich schönere „Battleground: Gettysburg“ von empire.



In Ihren Städten produziert die Zivilbevölkerung zusätzliche Waffen.

SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	General Midi
CD 64 MB	Audio

REQUIRED
 486DX-33, 8 MB RAM,
 DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
 Pentium 90, 16 MB RAM,
 QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
 2 Spieler an einem PC
 oder via e-Mail

RANKING

Strategie	
Grafik	15%
Handling	65%
Handlung	45%
Spielspaß	28%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Interactive Magic
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteile	ausreichend

SOFT- & HARDWARE HEIDERGOTT

Massenerstraße 27
59423 Unna

Alle Artikel in dieser Anzeige sind
nur ein Auszug aus dem
Gesamtkatalog!!

Kostenlosen Gesamtkatalog anfordern

PC-CDROM

Afterlife



DA 69,95

AH-64 Longbow	DV	77,95
Ancient Empires	DV	79,95
Arkte Pandorra	DV*	69,95
ATF Adv. Tact. Fl.	DV*	77,95
Arcturus Tears	DA	69,95
Baro Tero	DV	76,95
Battle Race	DA	65,95
Captain C	DV	73,95
Conquest 2	DV	74,95
Civil War General	DV*	79,95
Comix Zone	DV	45,95
Commander Conquer SVGA	DV	79,95
Commander Conquer 1	DV	79,95
Commander Conquer-Data	DV	24,95
Commander Conquer 2	DV*	89,95
Conq	DA	64,95
Crushables of t. Sword	DV	70,95
Cyberia 2	DV	69,95
Cyber Judas	EV	79,95
Cyberstorm	Win95	83,95
Death Gate	DA	67,95
Learn. Keep	DA	66,95
Deadline	DA	37,95
Die gr. Schlacht		
Die Argonnen	DV	67,95
Der Runner 2	DV*	69,95
Die Speeder 1	DV	67,95

Dungeon Keeper



DV*
77,95

Vorbestellung empfohlen

Earth Siege 2	DV	79,95
Earthw. Jim 1+2	DV	62,95
Elisabeth 1	DV	87,95

ACHTUNG:
Alle Preise verstehen sich in DM.
LADENPREISE variieren!
Für Annahmeverweigerung berechnen
wir eine Kostenpauschale von 15DM.

PC-CDROM

Fantasy General	DV	64,95
Firefight	DA	56,95
Gabriel Knight II	DV	79,95
GameBox-50 Titel	DA/DV	37,95
Geatheads	DV	48,95
Golden Gate Killer MIDV	DV*	73,95
Haze Line	DV	57,95



EV 67,95

Hexer WIN95	DA*	66,95
Hugo 3	DV	60,95
Indy Car Racing 2	DA	68,95

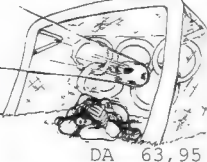
Jetzt sind Sie dran!!!

Wir suchen einen Versandnamen!

Der Gewinner erhält einen Warengutschein von 700 DM.
Einsendeschluß: 30.08.96. Rechtsweg ausgeschlossen.

Lighthouse	DV*	83,95
MAD TV 2	DV	69,95
Martino Racing	DV	24,95
Mechwarrior 2 Win95	DV	74,95
Mechwarrior 2-Data	DV	38,95
Mega Race 2	DV*	54,95
NBA Live 96	DV	76,95
Need for Speed-Spec.	DV*	76,95
Normality	DV	69,95
NHL Hockey 96	DV	77,95
Olympic Games	DA	63,95

OLYMPIC Soccer



DA 63,95

Panzer General 2	DV	44,95
PBA Bowling	DA*	49,95
PGA European Tour	DA	77,95
PGA Tour Golf 96	DA	77,95
PGA Tour Golf Data	DA*	34,95
Quake	DA*	72,95

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Nach Erscheinen dieser Preisliste verlieren
alle älteren Preislisten die Gültigkeit.
Für Kompatibilitätsprobleme wird keine
Haftung übernommen!

PC-CDROM

Rebel Assault 2	DV	79,95
Ride of Master L.	DV	69,95
Popper	DV	77,95
Schleichfahrt	DV*	66,95
Shannara	DV	69,95
Shell Shock	DV	58,95
Silent Hunter	DV	67,95
Space Hulk 2 Win95	DA*	77,95
Stonekeep	DV	86,95
Star Trek Warriar Set	DV	64,95
Star Wars Coll.	DV	50,95
Spec. Panthers	DV	44,95
S.T.O.R.M	DV	77,95
Terra Nova	DV*	69,95
The Dig	DV	69,95
The Fugitive SVGA	DV	69,95
Urban Runner	DV	67,95
Virtua Fighter	DA	69,95
Wacka! 2	DV	74,95
Wacka! 2 DATA	DV	27,95
Warhammer D. Crusader	DV	69,95
Wing Cop 1 + 2	DV	79,95

Jetzt sind Sie dran!!!

Wir suchen einen Versandnamen!

Der Gewinner erhält einen Warengutschein von 700 DM.
Einsendeschluß: 30.08.96. Rechtsweg ausgeschlossen.



ca. MITTE AUGUST!

Konsole

Sony Playstation:

Olympic Games	DA	79,95
Time Commando	DV*	79,95

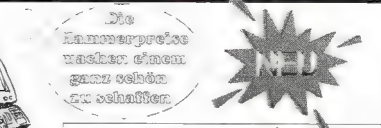
Saturn:

Earthworm Jim 2	DV	82,95
Olympic Games	DA	79,95

Wir führen weitere
Hardware und Spiele
für folgende Konsolen:
**Sony Playstation
Saturn**
Katalog anfordern!!

Versandbedingungen

Bei Vorbestellung nur Zusatzenahme 400DM.
Software:
Vorkasse 10, DM
Nachnahme 16, 50 DM
ab 250,- DM Warenwert Versandkosten frei
diese Kosten gelten jeweils pro Paket zuzügl. Nachnahmegebühr der Post



Die
Kameraspreise
wachen einem
ganz schön
an schafften.

Bestellannahme

Mo.-Fr. 9.30 - 20.00 Uhr
Sa. 10.00 - 14.00 Uhr
Tel.: 02303/257383
/257384
Fax.: 02303/257139

am 7.9.96 **NEUERÖFFNUNG** am 7.9.96
LADENÖFFNUNG in UNNA
Massenerstraße 27
59423 UNNA
gegenüber dem KINO
Tel. 02303/257138

PC-CDROM Preishammer

Der Patrizier DV, Hanse DV,
Kings Quest7 DV, Powerhouse DV,
Outpost 1.5 DV
je DM 34,95

Battle Bug DV, Battle Drome,
Lode Runner 1.0 DV, Bioforce DV
je DM 27,95

Earthsiege 1 DV, Space Quest 5 DV,
Betrayal at Krondor DV, Caesar 1 DV
je DM 19,95

Albion DV, Chewy ESC. f. F5 DV,
King Commander III DV,
US-Navy Fighters DV
je DM 29,95

PC-Hardware

Speicher & CPU = Tagespreise

CPU's:

Pentium 100	DM	239,95
Pentium 133	DM	439,95
Pentium 166	DM	839,95
Pentium 200	a.A.	

Speicher:

8 MB 60ns PS/2	104,95	EDO 112,95
16 MB 60ns PS/2	219,95	EDO 229,95
32 MB 60ns PS/2	439,95	EDO 449,95

Ab August Preissenkung im Bereich Speicher und CPU's!!!

Telefonisch nachfragen!!!

Mainboard's:

Asus P55T2P4		
HX-Chip, 256KB-PB, DM	309,95	
Chaintech M-586IFM		
HX-Chip, 256KB-PB, DM	279,95	
Gigabyte 586HX		
HX-Chip, 256KB-PB, DM	299,95	

Grafikkarten:

Elsa Winner 2000 AVI		
S3 Vision 968, 2MB	DM	419,95
Matrox Millennium		
3D-Chip, 2MB-WRAM	DM	449,95

CD-ROM-Laufwerke:

Toshiba XM5602, 8-fach ATAPI	DM	199,95
Mitsumi FX800, 8-fach ATAPI	DM	209,95

Soundkarten:

Soundblaster 16 Value PnP	DM	159,95
Soundblaster Awe32 PnP	DM	389,95
Soundblaster 32 PnP	DM	249,95

Stand 22.07.96

DV dt. Version
DA dt. Anleitung
EV eng. Version
* bei Drucklegung noch nicht
erschienen

Tracer

Traumtänzer

Vier gewiefte Computerhacker loggen sich ins Netz ein, um geheime Informationen aus diversen Großcomputern zu stehlen. Keine neue, aber dennoch eine recht interessante Idee, aus der man eigentlich ein sehr gutes Spiel hätte machen können...

Das amerikanische Unternehmen 7th Level versucht sich schon seit geraumer Zeit einen Namen in der Branche zu machen. Doch außer „Monty Python's Complete Waste of Time“ und „Arcade America“ hat sich bisher leider nicht allzuviel getan. Mit Tracer versucht man sich an einem Thema,

das für Spieler geradezu prädestiniert scheint. Vier talentierte Hacker loggen sich - aus unterschiedlichen Gründen - in fremde Computer ein, um sich Informationen zu verschaffen.

Flucht vor dem Virus

Marcus sucht nach Hinweisen auf seine verschollene Schwester. Clay tut's des Geldes wegen, Xian liebt die Gefahr und Rachel versucht, einen Kriminellen ausfindig zu machen. Der Computercode wird durch farbige Würfel repräsentiert, die nach farblichen Gesichtspunkten angeordnet werden müssen. Sobald der erste Würfel angeklickt wird, beginnt das Wettrennen mit dem Virus. Man hat ungefähr zwei Sekunden Zeit, den nächsten Würfel zu platzieren, bevor der Virus die Bemühungen wieder zunichte macht.

Statement

Lupenreiner Blödsinn! Tracer ist nicht mehr als ein kleines Puzzlespielchen, das sich nicht besonders von populären Shareware-Titeln abheben kann. Klassiker wie Sokoban haben wenigstens einen gewissen Charme und motivieren zum Weiterspielen - Tracer reizt höchstens für ein paar Minuten. Da kann auch die gelungene Story nichts mehr retten!



In so einer Umgebung werden also Codes geknackt und Daten gestohlen. Irgendwie stellt man sich das normalerweise etwas spektakulärer vor.

Und das war's auch schon. Am Anfang und am Ende gibt's noch ein Filmchen, und Tracer verfügt über einen Level-Editor. Das ist verständlich, denn eine Fortsetzung wird es mit Sicherheit nicht geben. Also warum nicht gleich die ohnehin unbrauchbare Engine mit daraufpacken? Tracer ist nichts weiter als ein Puzzlespielchen, das mit Alibigrafiken aufgepeppt wurde, in der stillen Hoffnung, daß man es mit einem ernstzunehmenden Produkt verwechselt. Der Shareware-Markt hat in dieser Hinsicht wesentlich mehr zu bieten.

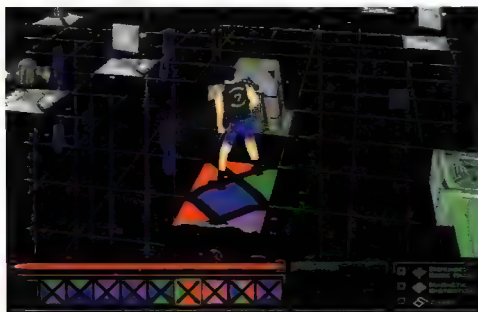
Markus Krichel ■



Die vier zur Auswahl stehenden Protagonisten sehen aus wie Superhelden mit übernatürlichen Kräften.



Auch die Zwischensequenzen können bei Tracer nicht mehr viel retten. Das Spielprinzip ist zu altbacken.



Mit dem integrierten Level-Editor können Sie Ihre eigenen Puzzles entwerfen, falls Sie dazu noch Lust und Laune haben sollten.

SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
OS/2WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 390 MB	General Midi
CD 50 MB	Audio

REQUIRED

486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

486DX266, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

vier Spieler im Netzwerk

RANKING

Puzzlespiel

Grafik	20%
Sound	45%
Handling	43%
Spielepaß	19%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	7th Level
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	mangelhaft

MULTISOFT

Softwareversand Christian Kriete

Telefon: 05442/991065 • Telefax: 05442/991064

Am Sportplatz 9 • 49453 Rehden

PC SPIELE • CD-ROM • PC SPIELE • CD-ROM • PC SPIELE

PC CD-Rom		Kinder	
Albion	DV 59,90	Burg Drachenstein	DV 49,90
Airbus2 (Win95)	DV 78,90	LexiKIDS	DV 78,90
Archie America	DV 78,90	Pumukl/Sump.Memo	DV 39,90
Big Mojo	DV 79,90	Pumukl/Spieleliste	DV 39,90
Big Red Racing	DV 65,90	Tom & Jerry	DV 49,90
Chewy Esc von F5		Sonstiges	
Com x Zone	DV 55,90	Ikarus Englisch	35,90
Command & Conq.	DV 89,90	Karus Span.od. Italien	35,90
-Mission CD	DV 25,90	Karus Translater Pro	39,90
Crusader NO Rem.	DV 76,90	ARAL Deutschland	DV 69,90
Death Gate	DV 66,90	ARAL Europa	DV 69,90
Diablo	DV a A	Geo Route (Win)	DV 49,90
Defcon 5		Berteisemann	
Die Akte M. Monr	DV 69,90	-Universalkrieg'96	DV 75,90
Die Siedler 2	DV 75,90	-Tierlexikon	DV 55,90
Dungeon Keeper	DV 86,90	-Lexik. Geschichte	DV 109,90
Even More Incr. Ma	DV 29,90	-Lexik. Wirtschaft	DV 109,90
F1 Grand Prix	DV 69,90	Win 95 Pegasus	29,90
		Win 95 Shareware Welt	19,90
Grand Prix Man.		Zubehör	
Hugo 3	DV 65,90	C&H Flight Suck Pro	124,00
Manc. Karls	DV 37,90	Action Replay Pro	149,00
N&A Jam T.E.	DV 79,90	Creative Labs Soundblaster	
Normality	DV 76,90	SB AWE 32 PnP	379,00
Panzer General 2	DV 69,90	SB 32 PnP	269,00
Pinball Wizz 2000	DV 67,90	SB 16 PnP	179,00
Schriftl. Bestellung an Multisoft		Versandkosten:	
Inh. U. Florenz		Postnachnahme:	
Hauptstr. 1a		9,50 + 3,00 Gebühr	
08439 Lauterbach		Vorkasse: 6,50	
The Dig		Kostenlos Preisliste	
Volgas		anfordern!	
Win Comm.4			
Worms			
Zork Nemesis			
Einige Spiele bei Drucklegung			
noch nicht lieferbar!			

11th Hour	89,95 DM	MAGI	79,95 DM
3D Lemmings	89,95 DM	Magic Carpet 2	79,95 DM
Abuse	69,95 DM	Manic Karts	39,95 DM
AH-64 Longbow	89,95 DM	Mechwarrior 2	79,95 DM
Albion	89,95 DM	- Ghost Bears Legacy	39,95 DM
Arcade America	89,95 DM	Myst Special Edition 2	69,95 DM
ATF	79,95 DM	NBA Live '96	79,95 DM
Big Mojo	79,95 DM	Need for Speed	79,95 DM
Big Red Racing	69,95 DM	NHL Hockey '96	79,95 DM
Bing!	69,95 DM	Panzer General 2	69,95 DM
Capitalism	69,95 DM	PGA Tour Golf '96	84,95 DM
Casarc 2	79,95 DM	Phantasmagoria	89,95 DM
Chronicles of the Sword	79,95 DM	Pitfall - Mayan Adventure	89,95 DM
Civilization 2	84,95 DM	Pole Position	84,95 DM
CivNet	99,95 DM	Psycho Pinball	79,95 DM
Colony Wars 2492	69,95 DM	ran Trainer 2	79,95 DM
Command & Conquer	79,95 DM	Rayman	69,95 DM
- Der Ausnahmezustand	24,95 DM	Riddle of Master Lu	84,95 DM
Conquest of new World	89,95 DM	Shannara	79,95 DM
Cyberia 2	79,95 DM	Silent Hunter	79,95 DM
Cybermage	84,95 DM	Silent Thunder	89,95 DM
Der Planer 2	79,95 DM	Terminator-Future Shock	74,95 DM
Der Seelenkutter	74,95 DM	Terra Nova	79,95 DM
Descent 1	89,95 DM	TFX EF 2000	89,95 DM
Die Fugger 2	79,95 DM	The Hive	69,95 DM
Die Siedler 2	74,95 DM	This means War	84,95 DM
		Thunderhawk 2	89,95 DM
		Tilt!	59,95 DM
Earthsiege 2	79,95 DM	Top Gun - Fire at Will	94,95 DM
Earthworm Jim 2+1	69,95 DM	Track Attack	79,95 DM
F1 Manager 96	69,95 DM	Voligas	89,95 DM
Fantasy General	69,95 DM	Warcraft 1	79,95 DM
Fifa Soccer '96	99,95 DM	Warcraft 2	25,95 DM
Formula 1 Grand Prix 2	89,95 DM	- Expansion-CD	25,95 DM
Frankenstein	89,95 DM	Wing Commander 4	94,95 DM
Grand Prix Manager	89,95 DM	Worms	74,95 DM
Hattrick!	79,95 DM	WWF Wrestlemania	89,95 DM
Hugo 3	69,95 DM	Z	74,95 DM
Indy Car Racing 2	74,95 DM	Zork: Nemesis	84,95 DM

Versandkosten: Nachnahme 10,00 DM zzgl. NN-Gebühr. Vorkasse 7,00 DM. Preisirrtum und Preisänderungen vorbehalten. Weitere Software auf Anfrage!

Bestellannahme:

Tel.: 0241-533131
Fax: 0241-508973
0241-563902



Aktueller Kult Tip
Monty Python's Quest for the Holy Grail EV
67,90 DM

----- Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen -----

Wir führen Software von A-Y, weil "Z" kommt erst nächstes Jahr !?!

Neuerscheinungen und aktuelle Preisinfos finden Sie täglich in unserer BTX-NewsInfo: **CORNER#**

MPC 2 CD-ROM 5MB

BUDGET and CUTWARE:

Aces over Europe DH	19,90
Albin DH	29,90
Armored Flat DV	32,90
Battle Isle 1 + Data 1&2 DV	19,90
Battle Isle 2 + Data DV	29,90
Biografie Classic DV	29,90
Casarc DV	19,90
Carrier Strike Force + Dawn P. Ultra	39,90
Deadliest Encounter DV *	22,90
Day of the tentacle DV	29,90
Descent DV	34,90
Der Patzfelder DV	32,90
Der Planer + Extra	17,90
Desert + Jungle strike DH	19,90
Die Siedler DV	32,90
DSA DV	29,90
DSA DV	29,90
Dune 2 DH	29,90
Earthsiege DV *	19,90
Fade to Black DV	29,90
Freddy Pharkas DV	19,90
Goblins 1+2 DV	19,90
Goblins 3 DV	19,90
Hansa DV	32,90
History Line 1914-1918 DV	14,90
Evan more Incredible Machine DV	19,90
Indiana Jones 4 DH	29,90
Inferno + TFX DV	19,90
Jagged Alliance DV	34,90
King's Quest 6 DH	19,90
King's Quest 7 DH	34,90
Legend of Xerandis 3 DH	19,90
Lemmings / Dragon's Lair DH	22,90
Lord of the Adventure DV	29,90
Loche Runner DV	27,90
Magic Carpet + Hidden Worlds DV	34,90
Magic Quest 4 DDE	19,90
Outpost 1.5 DV *	34,90
Patriot DH	17,90
Police Quest 4	49,90
Populous II + Powermonger DH	29,90
Privateer DL DH	29,90
Sam & Max DV	29,90
Secret of Monkey Island DV	24,90
Shanghai GM (Win)	27,90

Sherman M4 EV	8,90
Strike Force II EV	19,90
Simon the Sorcerer DV	29,90
Space Quest 6 DV *	34,90
Space Quest 7 DV	19,90
Steel Panthers DV	39,90
Street Fighter 2 Turbo DH	22,90
Strike Commander DL DH	29,90
Sytem Shock Classic DV	29,90
Thema Park DV	29,90
Tornado + Desert Storm DH	17,90
Ultima 1-5 EV Jewel Case	29,90
Ultima 7 Bundle Classic DH	29,90
US Navy Fighter Classic DV	29,90
Wing Commander 3 Classic DV	29,90
Wolfpack DV	24,90
X-Wing Complete DV	34,90
Zak McKracken DH	29,90

SHOVELWARE:

Alone in the dark 1-3 DV	67,90
Game Boy (50 Spiele) DV	39,90
Lucas Arts Classic Adv. DV	39,90
Lucas Arts Top Adventures DV	32,90
Lucas Arts Top Simulations DV	39,90
Made in Germany DV	34,90
Megapack 5 DH	39,90
Megapack 6 DH	34,90
Megapack 7 DH	39,90
Sid Meier Classic DV	59,90
Star Wars Clod. (incl. X-Wing CD) DV	89,90
20 Wargame Classic (SS) EV	89,90
Westwood Compilation DV	79,90

TOP PRICE August 96

Magic Mike Maker DV	59,90
AH-64 Longbow DV	79,90
Aerfleute DH	72,90
Ascendancy DV	52,90
ATF (X-Fighters) DV	79,90
Battleframe + Fluch DH	68,90
Battleframe + XXX je US (Win)	89,90
Casarc II DV	79,90
Civilization 2 DV	79,90
Command & Conquer P.1 DV	89,90
Command & Conquer P.2 DV	89,90
C & D Der Ausnahmezustand DV	29,90

Cyberia 2 DV	89,90
Cyber Juggler DV	19,90
Deadline DH	29,90
Deathkeep EV (W95)	34,90
Descent DV	59,90
DSA 3 DV *	47,90
Dungeon Keeper DV *	75,90
Die Fugger 2 DV	74,90
Die Siedler 2 DV	79,90
Earthworm Jim 1&2 DH	84,90
Elisabeth 1 DV	69,90
F1 Manager 1996 DV	69,90
Fantasy General DV	74,90
Fast Action DV	67,90
Fire Flight DH (W95)	32,90
Flight Simulator 1-4 DH 1e	24,90
Flight Unlimited DV	34,90
FPS Schrägt Commander DH	29,90
Gladius Collection 1-4 DH 1e	24,90
Gearheads DV (Win)	79,90
General Wars EV	79,90
Grand Prix 2 EV	79,90
Incredible Machine / Woodruff DV	67,90
Karma DV	84,90
Lärz Komarok + Pelikan Hill DH *	74,90
Manic Karts DV	34,90
Martini Racing DH	24,90
Mission Cyberstorm DV	34,90
Mortimer EV (W95)	59,90
NBA Live '96 DV	79,90
Nesim for Nesim 2nd. DH	69,90
NHL Hockey '96 DV	79,90
Normality DV	79,90
Offensive DV	79,90
Olympic Games DH *	67,90
Palmer General 2 DV (Win)	44,90
Police Quest - SWAT DH	74,90
Quake EV *	TBA
Quest for Glory 1-4 DH	59,90
Rätsel des Meeres 1st. DV	74,90
Rayman DH	59,90
Return Fire DH	79,90
Sensible World of Soccer Euro DH	49,90
Shannara DH	79,90
Silent Hunter DV	79,90
Silent Thunder DV (Win)	89,90
Simon the Sorcerer 1&2 DV	89,90
Space Bucks DV	67,90

SPIELERLEBEN

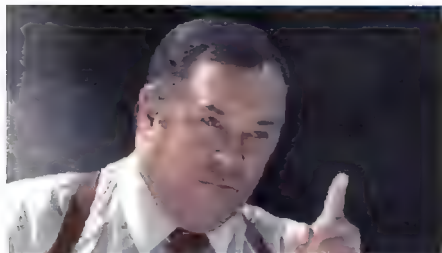
Wir führen alle Lösungen aktueller und älterer Spiele der Firmen Hintshop und CFS ab 14,90

HARDWARE

Thyris 5528 8xSpeed	219,00
AMD K5	150,00
Cyrix und Intel CPU's auf Anfrage	
Western Digital Harddisks mit Tagespreisen	299,00
ASTIS Motherboards ab	189,00
SB16 Value Plug and Play	169,00
YAMAHA SW-60 XG	329,00
YAMAHA DBS-XG Wavetable	199,00
YAMAHA YST-M15 Speaker	129,00
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer	199,00
ALFA V100 Jockeytautodrive	34,90
Gravis Eliminator Gamecard	44,90
Gravis GRIP Team Sports	189,00
Joyrad Gravis	39,90
Joystick Gravis Analog Pro	44,90
Joystick Gravis TRUNDERBOLT	199,00
Suncvom P 15 E Talon Flightstick	149,90
Thrustmaster Kontrollsysteme	ab 109,00
Thrustmaster Rudder Control	199,00
Thrustmaster T2 (mit Pedalen)	289,00

* Produkt angekündigt, jedoch NICHT ERSCHEINEN! Alle Preise in Deutscher Mark. DV=CD Version DH=Handbuch EV=Englische Version US=Import aus USA TBA=Preis wird im Entstehen festgelegt. Es gelten unsere AGB. Versand per Postzuschlag zzgl. 1,- (Porto/Verpackung u. NN) + 3,- Zeltischkegebühr oder per Vorkasse zzgl. 7,50,- per Eurocheck oder Überweisung auf Konto 4006290 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab 20,-. Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzögerungen pauschal 30,- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladengeschäft wochen ab Lieferung ins Ausland nur per Eurocheck oder Postbankweisung + 28,-. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht.

-ung vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Wir beraten Sie gerne bei Auf., Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners



Die Akte Pandora

Murphy ermittelt

Privatdetektiv Tex Murphy ermittelt wieder. Diesmal verschlägt es den spätestens seit Under a Killing Moon bekannten Schnüffler in das apokalyptische San Francisco des Jahres 2043.

Tex Murphy begann seine Karriere für Access Software vor sieben Jahren in dem Überraschungshit *Mean Streets*. Danach folgte *Martian Memorandum* und schließlich *Under a Killing Moon*, für viele der erste ernstzunehmende interaktive Film. In *Die Akte Pandora* ermittelt der hartgesottene Schnüffler die seltsamen Vorkommnisse im Zusammenhang mit dem angeblichen Absturz eines UFOs in Roswell, New Mexico. Zum Glück bleibt uns in der Phantasie-Umgebung dieses Abenteuerspiels - im Gegensatz zur realen Welt - die Obduktion eines Roswell-Aliens erspart.

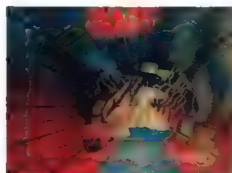
Schon mal von Pandora gehört? Die hatte mal eine Büchse, die unbedingt verschlossen bleiben sollte, aber natürlich doch geöffnet wurde. Und so entkamen die zahlreiche Plagen der Menschheit in die Welt: Pest, Krieg, Beavis und Butthead, Windows 95 und Englands Nationalmannschaft. In *Die Akte Pandora* dreht sich alles um einen „außerirdischen Gegenstand“, der ähnlich furchterregende Eigenschaften hat. Das Spiel beginnt im apokalyptischen San Francisco des Jahres 2043. Der Dritte Weltkrieg, der nur ein paar Stunden dauerte und eine Generation

zurückliegt, verwandelte die Stadt und alles, was sonst noch von der Welt übrig ist, in eine radioaktiv verseuchte Ruine. Außerdem müssen seitdem bei Volkszählungen Mutanten mit einbezogen werden. Tex Murphy ist ein Privatdetektiv der alten Schule, eine nicht ganz ernstzunehmende Mischung aus Sam Spade, Philip Marlowe und George Jetson. Geschieden, fast 40 und unter permanentem Geldmangel leidend, ist er für jeden neuen Fall dankbar. Tex lebt im Mutantenviertel in einer schmierigen Absteige, die ironischerweise den Namen Hotel Ritz trägt.

und Kollegen Thomas Malloy. Für 500 Dollar pro Tag plus Spesen übernimmt Murphy den Fall und macht sich auf die Suche nach dem verschwollenen Freund. Auf seinem Weg durch die dunklen Straßen von San Francisco, durch Nachtclubs, Lagerhallen und Bars trifft er auf die Sängerin Emily, die von einem Unbekannten bedroht wird. Später findet er heraus, daß Emily mit Malloy verheiratet ist und beide Fälle eine gemeinsame Verbindung haben. Nach unzähligen Konversationen, Puzzles und mehreren Gesetzesverstößen gelingt es ihm

Wo ist Malloy?

Gordon Fitzpatrick, Wissenschaftler im Ruhestand, ist auf der Suche nach seinem Freund



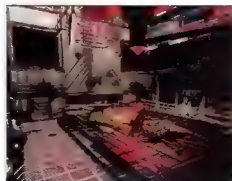
Auch durch Tunnelsysteme muß sich Tex Murphy auf der Suche nach dem verschwundenen Malloy kämpfen.



Chris Jones bietet in der Rolle des Privatdetektivs Tex Murphy diesmal eine überzeugendere Leistung.



Tex Murphy lädt eine „Bekannte“ zu einem Drink in seiner romantischen Lieblingskneipe ein.



Die Grafik besticht durch Liebe zum Detail und schöne Farbgebung.

elt

schließlich, Malloy aufzu-
spüren, der eine unglaubliche
Story zu erzählen hat. Vor 100
Jahren stürzte ein Raumschiff in
der Wüste von New Mexico, in
der Nähe der Militärbasis Ros-
well, ab. Die amerikanische Re-
gierung unterdrückte die auf-
kommende Panik mit der Mel-
dung, daß es sich lediglich um
einen „explodierten Wetterbal-
lon“ handelte. Doch Malloy
weiß, was sich damals wirklich
zugetragen hat. Es handelte
sich in der Tat um ein außerirdi-
sches Raumschiff, randvoll mit
neuen Technologien, die natür-
lich sofort vom Militär in neue
Supervaffen integriert und zur
totalen Vernichtung des Nahen
Ostens eingesetzt wurden.
Außerdem seien vier tote Pilo-

ten gefunden worden, deren
Leichen in der geheimen Unter-
grundbasis in Roswell aufbe-
wahrt werden. Diese Aliens hin-
terließen insgesamt sieben En-
ergiezellen, die zusammenge-
setzt eine Art „Memo Recorder“
formen. Die darauf enthaltene
Nachricht enthält alle Einzelhei-
ten bezüglich der außerirdi-
schen Technologien. Logischer-
weise ist die Regierung hinter
diesen Aufzeichnungen her.

Actor and Designer

Chris Jones' Stärken liegen
zwar nach wie vor eher im De-
signbereich als in der Schau-
spielerei, jedoch muß man ihm
zugestehen, daß er sich, vergli-
chen mit seinen ersten Gehver-
suchen in Under a Killing Moon,
sehr verbessert hat. Dennoch
verloßte er gegenüber den Film-
und Bühnenveteranen Barry
Corbin (als Chefagent der NSA)
und Kevin McCarthy (Klient
Gordon Fitzpatrick). Ich kann

nur hoffen, daß dieses Beispiel
keine Schule macht, da man
sich weiß Gott Besseres vorstel-
len kann, als Chris Roberts als
Commander Blairs Sohn in
Wing Commander 5 oder Sid
Meier als König Hammurabi in
Civilization 3.

Keine Panik!

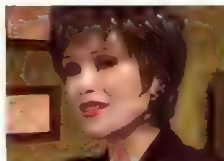
Das Interface läßt keine Wün-
sche offen, ist übersichtlich und
erlaubt die üblichen Objektma-
nipulationen. Großes Lob auch
für die Qualität des Videos, das
selbst bei interaktiven Szenen
ca. 75% der Bildschirmfläche
einnimmt und auf dem Testcom-
puter (Pentium 90, 2 MB Grafik-
karte) ruckelfrei lief. Ladezeiten
für neue Szenen halten sich
größtenteils im akzeptablen Be-
reich (ca. fünf Sekunden). Die
Maussteuerung ist intuitiv, wenn
auch etwas gewöhnungsbedürf-
tig, und für das Durchforsten der
„dreidimensionalen“ (einige
Objekte sind 2D-Bitmaps, die in

Staraufgebot

Für die Akte Pandora hat Access Software ein renommiertes Ensemble zusammengestellt. Folgende
Schauspieler verschaffen dem Spiel ein ganz besondere Atmosphäre.



Barry Corbin wurde bekannt durch
seine Auftritte in War Games,
Ghost Dad und MASH. In die Akte
Pandora spielt er den rücksichts-
losen Agenten Jackson Cross.



Tanya Roberts hatte Kurzauftritte
im James Bond-Streifen „Im Ange-
sicht des Todes“ und in „Sheena“.
Sie spielt die Rolle der unabhän-
gigen, berechnenden Regan Madsen.



Kevin McCarthy ist ein echter Pro-
fi. Großen Erfolg erzielte er mit
„Invasion der Körperfresser“. Als
Gordon Fitzpatrick ist er der Klient
von Privatdetektiv Tex Murphy.

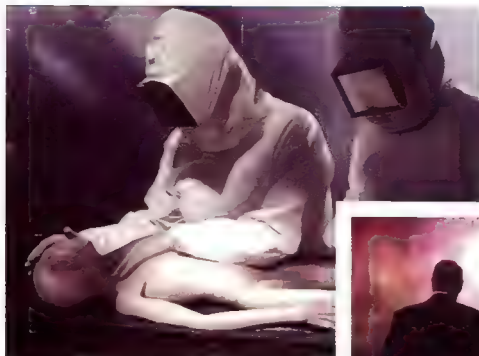
Games

MAGIE

Entertainment
Computer- & Videospiele Versand
...online with the future

TOP-SPIEL DES MONATS!!
Command & Conquer 2 dt für nur 89,95*

PC CD-ROM	PC CD-ROM
Advanced Tactical Fighter dt 79,95	Wing Commander dt 52,95
Alien vs. Predator dt 79,95	Wing Commander II dt 79,95
Alien Trilogie dt 84,95	Wing Commander III dt 74,95
Armies at Sea dt 69,95	Wing Commander IV dt 74,95
Baldur's Gate dt 69,95	Wing Commander V dt 74,95
Baldur's Gate II dt 69,95	Wing Commander VI dt 74,95
Baldur's Gate III dt 69,95	Wing Commander VII dt 74,95
Baldur's Gate IV dt 69,95	Wing Commander VIII dt 74,95
Baldur's Gate V dt 69,95	Wing Commander IX dt 74,95
Baldur's Gate VI dt 69,95	Wing Commander X dt 74,95
Baldur's Gate VII dt 69,95	Wing Commander XI dt 74,95
Baldur's Gate VIII dt 69,95	Wing Commander XII dt 74,95
Baldur's Gate IX dt 69,95	Wing Commander XIII dt 74,95
Baldur's Gate X dt 69,95	Wing Commander XIV dt 74,95
Baldur's Gate XI dt 69,95	Wing Commander XV dt 74,95
Baldur's Gate XII dt 69,95	Wing Commander XVI dt 74,95
Baldur's Gate XIII dt 69,95	Wing Commander XVII dt 74,95
Baldur's Gate XIV dt 69,95	Wing Commander XVIII dt 74,95
Baldur's Gate XV dt 69,95	Wing Commander XIX dt 74,95
Baldur's Gate XVI dt 69,95	Wing Commander XX dt 74,95
Baldur's Gate XVII dt 69,95	Wing Commander XXI dt 74,95
Baldur's Gate XVIII dt 69,95	Wing Commander XXII dt 74,95
Baldur's Gate XIX dt 69,95	Wing Commander XXIII dt 74,95
Baldur's Gate XX dt 69,95	Wing Commander XXIV dt 74,95
Baldur's Gate XXI dt 69,95	Wing Commander XXV dt 74,95
Baldur's Gate XXII dt 69,95	Wing Commander XXVI dt 74,95
Baldur's Gate XXIII dt 69,95	Wing Commander XXVII dt 74,95
Baldur's Gate XXIV dt 69,95	Wing Commander XXVIII dt 74,95
Baldur's Gate XXV dt 69,95	Wing Commander XXIX dt 74,95
Baldur's Gate XXVI dt 69,95	Wing Commander XXX dt 74,95
Baldur's Gate XXVII dt 69,95	Wing Commander XXXI dt 74,95
Baldur's Gate XXVIII dt 69,95	Wing Commander XXXII dt 74,95
Baldur's Gate XXIX dt 69,95	Wing Commander XXXIII dt 74,95
Baldur's Gate XXX dt 69,95	Wing Commander XXXIV dt 74,95
Baldur's Gate XXXI dt 69,95	Wing Commander XXXV dt 74,95
Baldur's Gate XXXII dt 69,95	Wing Commander XXXVI dt 74,95
Baldur's Gate XXXIII dt 69,95	Wing Commander XXXVII dt 74,95
Baldur's Gate XXXIV dt 69,95	Wing Commander XXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate XXXV dt 69,95	Wing Commander XXXIX dt 74,95
Baldur's Gate XXXVI dt 69,95	Wing Commander XL dt 74,95
Baldur's Gate XXXVII dt 69,95	Wing Commander XLI dt 74,95
Baldur's Gate XXXVIII dt 69,95	Wing Commander XLII dt 74,95
Baldur's Gate XXXIX dt 69,95	Wing Commander XLIII dt 74,95
Baldur's Gate XL dt 69,95	Wing Commander XLIV dt 74,95
Baldur's Gate XLI dt 69,95	Wing Commander XLV dt 74,95
Baldur's Gate XLII dt 69,95	Wing Commander XLVI dt 74,95
Baldur's Gate XLIII dt 69,95	Wing Commander XLVII dt 74,95
Baldur's Gate XLIV dt 69,95	Wing Commander XLVIII dt 74,95
Baldur's Gate XLV dt 69,95	Wing Commander XLIX dt 74,95
Baldur's Gate XLVI dt 69,95	Wing Commander L dt 74,95
Baldur's Gate XLVII dt 69,95	Wing Commander LI dt 74,95
Baldur's Gate XLVIII dt 69,95	Wing Commander LII dt 74,95
Baldur's Gate XLIX dt 69,95	Wing Commander LIII dt 74,95
Baldur's Gate L dt 69,95	Wing Commander LIV dt 74,95
Baldur's Gate LI dt 69,95	Wing Commander LV dt 74,95
Baldur's Gate LII dt 69,95	Wing Commander LVI dt 74,95
Baldur's Gate LIII dt 69,95	Wing Commander LVII dt 74,95
Baldur's Gate LIV dt 69,95	Wing Commander LVIII dt 74,95
Baldur's Gate LV dt 69,95	Wing Commander LIX dt 74,95
Baldur's Gate LVI dt 69,95	Wing Commander LX dt 74,95
Baldur's Gate LVII dt 69,95	Wing Commander LXI dt 74,95
Baldur's Gate LVIII dt 69,95	Wing Commander LXII dt 74,95
Baldur's Gate LIX dt 69,95	Wing Commander LXIII dt 74,95
Baldur's Gate LX dt 69,95	Wing Commander LXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXI dt 69,95	Wing Commander LXV dt 74,95
Baldur's Gate LXII dt 69,95	Wing Commander LXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXIII dt 69,95	Wing Commander LXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXIV dt 69,95	Wing Commander LXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXV dt 69,95	Wing Commander LXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXVI dt 69,95	Wing Commander LXX dt 74,95
Baldur's Gate LXVII dt 69,95	Wing Commander LXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXIX dt 69,95	Wing Commander LXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXX dt 69,95	Wing Commander LXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXI dt 69,95	Wing Commander LXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXII dt 69,95	Wing Commander LXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXV dt 69,95	Wing Commander LXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXVIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXV dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXX dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXXI dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXVIII dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXIX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIII dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXX dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXIV dt 74,95
Baldur's Gate LXXXXXXXXI dt 69,95	Wing Commander LXXXXXXXV dt 74,95



Diese Bilder kennen Sie bestimmt schon aus dem Fernsehen; der „Incident at Roswell“ spielt auch bei „Die Akte Pandora“ eine große Rolle.



Die Videosequenzen überzeugen durch gute Qualität (oben); mit faszinierenden Spezialeffekten wird nicht gespart (links).



eine 3D-Umgebung gekleistert wurden) Spielumgebung durchaus geeignet. Alle von Murphy bereits besuchten Orte erscheinen auf einer Karte und können durch Anklicken sofort wieder aufgesucht werden. Alle Räume, die sich auf der aktiven CD-ROM (insgesamt sind es sechs CDs) befinden, leuchten im geschmackvollen Rot und helfen, den nervigen Wechsel zu reduzieren. Sehr lobenswert, daß man nicht versucht hat, das Spiel in die Länge zu ziehen, indem man den Spieler wie einen Irren durch die Gegend hetzt.

Wäre auch unnötig, denn in Die Akte Pandora gibt es auch so mehr als genug zu tun. Und wer mal steckenbleibt, holt sich ganz einfach Tips bei dem eingebauten Ratgeber. Puristen, die sol-

che Praktiken als unethisch empfinden, können einfach den „Game Players-Modus“ wählen, in dem keine Hints gegeben werden.

Mit den Rätseln hätte man sich allerdings etwas mehr Mühe geben können. Die Lösungen sind in den meisten Fällen zu offensichtlich und bestehen aus „Jagdie-Pixel-Sequenzen“: Schubladen öffnen, Schlüssel finden und Türen öffnen. Insofern wirkt das Spiel wie ein Abenteuer aus den Achtzigern im Gewand der Neunziger.

Same old story

Access hat nichts getan, um die technische Meßlatte für interaktive Spiele ein wenig höherzuschrauben. Die typischen Limi-

tationen dieses Genres werden auch hier wieder unmißverständlich klar. Die Handlung wird hauptsächlich durch Text und Konversationen vorangetrieben, und man muß ellenlange Frage- und Antwortspielen betreiben, bevor man sich mal wieder die Beine vertreten darf. Trotzdem gehört Die Akte Pandora zu den besseren Vertretern dieses Genres. Denn trotz der genannten Schwächen ist die Story spannend genug, um den Spieler bei Laune und den Motivationsfaktor hoch zu halten. Wie in diesen Fällen üblich, kriegt man sich in der PR-Abteilung von Access gar nicht mehr ein, wenn es zum Punkt Wiederspielbarkeit kommt. Da ist von drei Spielpfaden, sieben verschiedenen

Enden und zwei Spielmodi die Rede. Und - ebenfalls wie üblich - stellt sich dieses Statement als Übertreibung heraus. Im Game Players-Modus gibt es in der Tat einige zusätzliche Räume und ein paar Extra-Puzzles, die im einfacheren Entertainment-Modus nicht vorkommen. Es stimmt, daß man die Atmosphäre und den Ton des Spiels durch Auswahl von kernigen, launischen oder sympathischen Antworten steuern und damit eine von sieben verschiedenen Endsequenzen aktivieren kann. Ob es sich aber wirklich lohnt, das komplette Spiel nochmals durchzuspielen, um mit einem neuen Videoclip belohnt zu werden, sei jedem selber überlassen.

Markus Krichel ■

Statement

In Die Akte Pandora finden wir Tex Murphy, den Borgart-Verschnitt aus Under a Killing Moon, auf der Suche nach den Forschungsergebnissen eines ermordeten Wissenschaftlers. Wenn man über die typischen Limitationen (zu viel Text, ständiges Gelaber, zu viel Video - zu wenig Action) des interaktiven Films hinwegsehen kann, findet man unter all dem Multimedia-Hype ein kompetentes Abenteuerspiel, mit dem man sich einige schlaflose Sommernächte verkürzen kann. Als Genre hat es der interaktive Film immer noch nicht geschafft, auch nur annähernd an Produktionsstandard und Handlung von Kinofilmen oder selbst mittelmaßiger Literatur anzuknüpfen. Da man aber als Spieler speziell in diesem Bereich nicht mit Meisterwerken verwöhnt wird, gehört Die Akte Pandora zu den besseren Vertretern seiner Art.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
CD-ROM 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD, 080 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

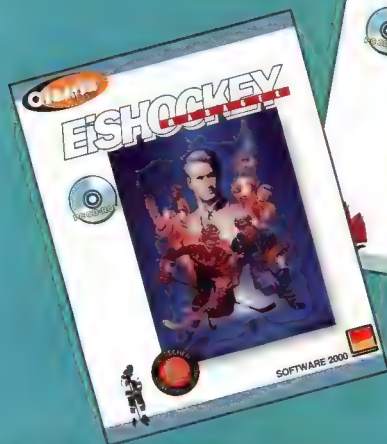
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interaktiver Film	
Grafik	77%
Handlung	85%
Handling	83%
Spielspaß	77%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Access Software
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteil	sehr gut

Classic
line

**JETZT
IM
HANDEL**



KLASSIKER

HIGHLIGHTS ZUM SUPERPREIS

SCHNAPP SIE DIR



**DIE KLASSIKER
VON
SOFTWARE 2000
ZUM
FREUNDSCHAFTSPREIS**



SPIELSPASS AUF CD-ROM

SOFTWARE 2000



The Need for Speed Special Edition

Mehrwert am Steuer

Nicht einmal ein Jahr ist Electronic Arts' Need for Speed alt, und schon findet sich eine rundum erneuerte Version in den Händlerregalen. Allerdings unter dem Titel „Special Edition“, da die Änderungen eine höhere Versionsnummer nicht rechtfertigen.

Als im November letzten Jahres The Need for Speed auf den Testrechnern landete, schien es mit seiner atemberaubenden Grafik und den anspruchsvollen Strecken für längere Zeit der Spitzenreiter des Genres zu bleiben. Doch nur wenige Monate später konnte Virgins Bleifuß zeigen, daß auch ohne

exorbitante Hardwareanforderungen ein ebenso schönes Rennspiel machbar ist, gerade die VGA-Darstellung von Bleifuß war weit überlegen. Am Programmiererehrgeiz gepackt, setzten sich die Macher von TNFS an ihre Rechner und optimierten die Grafik-Engine, so weit es eben ging, ließen zwei neue Strecken entwerfen und implementierten einen Netzwerkmodus.

Statement

Es ist mehr als beachtlich, wie die Grafikdarstellung beschleunigt wurde. Auch die zwei neuen und sehenswerten Rennstrecken sind mehr als nur nettes Beiwerk. The Need for Speed bleibt damit ein anspruchsvolles Rennspiel mit ausnehmend guter Grafik - dennoch reicht das neu Hinzugekommene nicht aus, um Besitzern von The Need for Speed oder Bleifuß zum Nachrüsten zu raten.



Bonus im Bonus

Der Mehrwert für den Spieler ist durchaus beachtlich: War es bisher auch auf einem Pentium 90 nicht möglich, alle Grafikdetails im SVGA-Vollbild vernünftig darzustellen, ist die Grafik nun nahezu fotorealistisch und absolut flüssig. Von der Prozessorentlastung profitiert auch die Steuerung, die nun schneller und direkter reagiert.



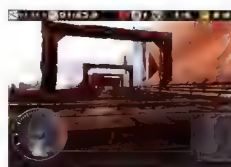
Eine verlassen Goldgrüberstadt dient der neuen Strecke „Burnt Sierra“ als Vorlage. Sogar durch die unbeleuchtete Mine wird die Strecke geführt.

Akustisch hat sich nichts verändert, auch die vier Spielmodi sind gleich geblieben: Einzelrennen, Zeitfahren, Wettkampf und Testdrive (ein Rennen gegen einen Computergegner mit Durchgangsverkehr und Radarfallen). Wieder dabei sind auch der Bonusstrack Lost Vegas und der Bonusbolide Warrior. Die ebenfalls vorhandene Windows 95-Version kann dank DirectX mit fast ebenbürtigen Grafikleistungen aufwarten, interessanter ist hier aber der Netzwerkmodus: bis zu acht Spieler können miteinander konkurrieren.

Harald Wagner ■



Auch hübsche Vorstadtdörfer machen man in seinem Rennwagen unsicher. Auf Kurven und Kreuzungen wurde fast völlig verzichtet.



Landschaftliche Details wie Holzbrücken, Schluchten, Flughäfen, Heißluftballons etc. findet man zuhauft.



Transtropolis heißt die neue Stadtstrecke. Die ausnehmend schnelle und kurvenreiche Piste ist von düsteren Industriegebieten geprägt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	General Midl
CD 520 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
acht Spieler unter
Windows 95-IPX

RANKING

Rennspiel	
Grafik	90%
Sound	84%
Handling	80%
Spielspaß	88%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

DAMIT SIE NICHT VÖLLIG

VERRÜCKT SPIELEN:

PC ACTION!



Das Profi-Spielmagazin für den PC-Spieler. Jeden Monat über 50 Seiten GAMES-GUIDES mit Lösungen, Strategien, Tips, Cheats und Hilfen zu allen topaktuellen PC-Spielen.

Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Das PC Action-Team zeigt Ihnen die Tops und Flops.

Die CD-ROM bietet alles was das Spielerherz begehrt: mit neuen Demos, Updates und Patches bleiben Sie immer auf dem neuesten Stand.

Schummelsoftware, Editoren, neue Levels, Maps, Savegames und andere Spielzusätze steigern und verlängern den Spielspaß.

In dem großen PC Action Nachrichten-Forum finden Sie die umfassende Tips & Tricks-Datenbank und können sich mit anderen Spielern oder der Redaktion austauschen.

Heft und CD-ROM - für sagenhafte DM 7,50 jetzt im Zeitschriftenhandel!

<http://www.pcaction.de>

AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTlich!

Selten wurde ein Spiel so oft verschoben wie Formula 1 Grand Prix 2. Einige vermuteten bereits, daß sich Geoff Crammond zwischenzeitlich nach Südamerika abgesetzt hat. Diese Gerüchte lösten sich aber am 18.7.1996 urplötzlich in Luft auf: nur zwei Tage nach dem Grand Prix in Silverstone stand das heiß ersehnte Spiel in den Läden.

Die häufigen Terminverschiebungen haben sich aber - vor allem für den Kunden - bezahlt gemacht. Wer Formula 1 Grand Prix 2 kauft, bekommt ein absolut bugfreies Produkt: bei unseren ausgiebigen Tests konnten wir weder Systemabstürze noch Grafikfehler entdecken; und das ist heutzutage fast schon eine Seltenheit. Doch damit nicht genug, auch in puncto Geschwindigkeit hat Mr. Crammond noch einmal kräftig an der Schraube gedreht. Die Systemanforderungen sind nun deutlich geringer und näher an der Realität: auf einem Pentium 90 mit 16 MB RAM kann man nun über hochauflösende Pisten dübeln, sofern

Formula 1 Grand Prix 2

Spätzünder

man auf einen texturierten Himmel und originalgetreue Rückspiegelgestaltung verzichten kann. Diese beiden Faktoren fordern seltsamerweise am meisten Rechenleistung.

Ein wenig frech ist allerdings die auf der Packung empfohlene Mindestkonfiguration. Auf einem 486DX4/100 mit 8 MB RAM läßt sich F1GP2 allerhöchstens in VGA ohne jegliche Details spielen - und das hemmt den Spielspaß schon sehr.

Kein Netzwerk-Modus

Die Gerüchte um einen integrierten Netzwerk-Modus lassen sich leider nicht bestätigen. Lediglich per Modem (selbst bei einer Verbindung 28.800 Baud unspielbar) bzw. Nullmodem (erträgliche Resultate) kann man zu zweit seine Runden drehen. Aber was nicht ist, kann ja noch werden: vielleicht kommt MicroProse den Forderungen nach einem Netzwerk-Patch nach... Die Daten für Piloten und Teams beziehen sich auf die Saison 1994. Das ist zwar auf

dem ersten Blick sehr ärgerlich, doch besteht immer noch die Möglichkeit, mit dem eingebauten Editor die aktuellen Daten „nachzutragen“.

Fazit

Formula 1 Grand Prix 2 macht in der fertigen Version einen äußerst ausgereiften Eindruck. Leider kommt aber nur auf teuren Rechnersystem richtig Freude auf. Wer über

einen älteren 486er verfügt, wird im Vergleich zum ersten Teil kaum Unterschiede feststellen können.

Oliver Menne ■



Bei einem starken Rechner kann man fast den Fahrtwind spüren.

Der Vergleich

Formula 1 Grand Prix 2 kann durch zahlreiche Optionen dem eigenen Rechner angepaßt werden. Die folgenden Bilder sollen verdeutlichen, wie gravierend die Unterschiede zum Teil sein können.



VGA ohne jegliche Details.



VGA mit allen Details



SVGA ohne jegliche Details



SVGA mit allen Details



Bei Karambolen fliegen Spoiler durch die Luft, die Reifen quietschen und Rauchschwaden steigen auf: bei F1GP2 kommt echtes Rennfieber auf.

Drucker	Stylus 820 mono	348,-
	HP DeskJet 600 mono	398,-
	Epson Stylus Color II	448,-
	Epson Stylus Color II	548,-
	HP DeskJet 680 color	598,-
	HP DeskJet 850C color	898,-
	HP LaserJet 5L mono	998,-
	HP LaserJet 5 mono	2.498,-

Scanner	Plustek mono Einzug	248,-
	Plustek Spectra 1200 Color Einzug	398,-
	Mustek Paragon 600 Color Flachbett	548,-
	Mustek 600SP Color Flachbett	648,-
	Mustek Paragon 1200Color Flachbett	748,-
	Relisys Scorpio One Pass 1200dpi	848,-

Farbmonitore	14"	448,-
	Yakumo DPS5064	598,-
	Yakumo Trinitron 15"	648,-
	17"	748,-
	Yakumo DPS1765	1.098,-
	Yakumo Trinitron 17"	1.298,-
	Yakumo 20"	2.198,-
	Weitere Monitore auf Anfrage!	

PCs + Upgrades		Tower SCSI	P&P SCSI	Tower IDE	P&P IDE	Up-grade
Prozessor + CPU-Cooler		x	x	x	x	x
Mainboard 256KB Cache PCI IDE		x	x	x	x	x
SCSI-CD-ROM + SCSI-Festplatte		x	x			So wird in 1/2 Stunde aus einem „Alten“ ein „Neuer“!
RAM - Speicher		x	x	x	x	
1 MB PCI-Grafik		x	x	x	x	
6-fach-CD-ROM + 1GB Festplatte		x	x	x	x	
16 bit - Sound		x	x	x	x	
WIN-Tastatur + Maus			x		x	
Lautsprecher + 15"-Color-Monitor			x		x	
Pentium 100	8 MB RAM	1.998,-	2.598,-	1.398,-	1.998,-	498,-
Pentium 133	8 MB RAM	2.198,-	2.798,-	1.598,-	2.198,-	698,-
Pentium 166	8 MB RAM	2.598,-	3.198,-	1.998,-	2.598,-	1.098,-
Pentium 200	8 MB RAM	2.998,-	3.598,-	2.398,-	2.998,-	1.498,-
Cyrix 6x86 120+	8 MB RAM	1.998,-	2.598,-	1.398,-	1.998,-	498,-
Cyrix 6x86 150+	8 MB RAM	2.198,-	2.798,-	1.598,-	2.198,-	698,-
Pentium Pro 150	16 MB RAM	3.898,-	4.498,-	3.298,-	3.898,-	2.398,-
Pentium Pro 200	16 MB RAM	4.298,-	4.898,-	3.698,-	4.298,-	2.798,-
Software, Modems, Video und individuelle Konfiguration nach Ihrer Wahl auf Anfrage!						
Alle PC-Systeme werden im Testlauf geprüft und „Plug & Play“ geliefert.						

Die Preise für PCs, Komponenten und Peripherie hängen von zahlreichen Faktoren ab - vieles kostet heute weniger, manches mehr als gestern.

Erfragen Sie unsere aktuellen Tagespreise!

Alle Angebote gelten nur solange Vorrat reicht zzgl. Versand + NN
Für alle Bestellungen gelten ausschliesslich unsere AGB

Lautsprecher	25W	38,-
	80W	69,-
	150W	98,-

Headphone+Mikrofon		19,-
	Monitor-Mikrofon	9,-
	Desktop-Mikrofon	14,-
	Leichtkophörer	14,-
	Infrarotkophörer	118,-

Tastaturen	WIN 95	29,-
	Cherry WIN 95	48,-

Mäuse	3 Tasten	14,-
	Logitech	24,-

Joysticks		19,-
	Quickspot Raider 5	29,-
	Thunderpad Logitech	38,-
	Wingman Logitech	68,-
	Wingman Extreme Logitech	98,-

Preisliste mit weiterer Hardware, Netzwerk, Plotter, Tinte, Toner, Office- und CAD-Software auf Anfrage!

Gehäuse	Desktop	98,-
	Minitower	118,-
	Midtower	138,-
	Bigtower	158,-

Prozessoren	486DX4 100	78,-
	5x86 100	88,-
	5x86 133	98,-
	Pentium 100	248,-
	Pentium 133	448,-
	Pentium 166	898,-
	Pentium 200	1.198,-

Cyrix 6x86 120+	248,-
Cyrix 6x86 133+	348,-
Cyrix 6x86 150+	398,-
Cyrix 6x86 166+	598,-

Pentium Pro 150	1.098,-
Pentium Pro 200	1.498,-

Mainboards	256KB Cache PCI	
486 / 5x86		198,-
Pentium / 586 / 6x86		198,-
Intel Advance ATX 75-200MHz		298,-
Asus P55TP4N		348,-
Asus P55T2P4		398,-
Pentium Pro		1.198,-
Intel Aurora ATX 150-200MHz		698,-

Grafikkarten	PCI 1MB	78,-
	PCI 2MB	128,-
VTECH S3VIRAGE 64 EDO PCI 2MB		198,-
Diamond Stelth EDO 3D PCI 2MB		278,-
Diamond Stelth VRAM 3D PCI 2MB		448,-
Eisa Winner / Miro PCI 2MB		448,-
Eisa Winner / Miro PCI 4MB		598,-
Matrox PCI 4MB		748,-
Matrox Millenium 2MB		548,-

Videokarten	MPEG	248,-
miro MEDIA view + TV-Tuner + V-text		898,-

Soundkarten	PnP 16Bit	78,-
PnP Soundblaster 16Bit		158,-
PnP Soundblaster 32Bit		278,-
AWE PnP Soundblaster 32Bit		298,-

Modems	14 400 intern	78,-
	14 400 extern	98,-
	28.800 intern	228,-
	28.800 extern	248,-
ISDN 16Bit semiaktiv + mini-a/b		298,-

SIMM 30pin	1 MB RAM	38,-
	4 MB RAM	98,-
PS/2 72pin	4 MB RAM	68,-
	8 MB RAM	98,-
	16 MB RAM	248,-
	8 MB EDO-RAM	128,-
	16 MB EDO-RAM	278,-
	32 MB EDO-RAM	598,-

Controller	Asus Fast SCSI-2	148,-
	Adaptec 2940 PCI SCSI-2	298,-
Kit	Adaptec 2940 PCI SCSI-2	398,-

FD 3,5" 1,44MB		48,-
----------------	--	------

CD-Recorder	intern 2x/4x	1.098,-
	SCSI Yamaha intern 4x/4x	1.898,-

CD-ROM		
10-fach IDE		298,-
8-fach IDE		198,-
6-fach IDE		148,-
6-fach SCSI		348,-
4-fach SCSI		248,-

Festplatten		
1,0 GB IDE		298,-
1,2 GB IDE		348,-
1,6 GB IDE		448,-
2,0 GB IDE		498,-
2,5 GB IDE		548,-
1,0 GB SCSI		448,-
2,0 GB SCSI		798,-
4,0 GB SCSI		1.498,-



Selbst mit einem schwach besetzten „Ruderboot“ konnte man bislang eine schwerbewaffnete Piratenflotte in die Knie zwingen.



Wer in dieser scheinbar schlecht besuchten Kneipe einen Kapitän anheuern will, sollte mal den Unsichtbaren neben der Tür oben links anklicken.

Elisabeth I. - Nachbesprechung

Beta-Queen

Mit Elisabeth I. wollte Ascon das Genre Wirtschaftssimulation neu definieren. Leider trüben einige ärgerliche Bugs den ansonsten recht positiven Gesamteindruck...

Releasetermine werden selten eingehalten, und schon gar nicht bei potentiellen „Kult-Spielen“. Daß dies auch seine guten Seiten haben kann, zeigen Firmen wie Bullfrog oder Origin. Dort schert man sich einen Dreck um das Gezeter von Usern und Presse und veröffentlicht seine Spiele erst, wenn sie wirklich den „letzten Schliff“ haben. Und solcher Perfektionismus macht sich tatsächlich bezahlt - kaum ein Spiel der beiden genannten Nobelschmieden geht jemals den Bach runter, fast immer entwickeln sie sich statt dessen zu regelrechten Dauerbrennern. Wie fatal es auf der anderen Seite sein kann, ein Spiel zu früh auf den Markt zu werfen,

zeigt die ehrgeizige Wirtschaftssimulation Elisabeth I. von Ascon. Schon in meinem Review in der letzten PC Games wies ich dezent auf diverse Bugs in der Vorabversion des Programms hin, und nach dem offiziellen Release erreichten uns Zuschriften von Lesern, die zeigten, daß man es bei Ascon offensichtlich nicht schaffte, diese vor dem Veröffentlichungstermin noch zu entfernen. So kann man nach wie vor als Pirat mit einem schlecht ausgestatteten Schiff eine hochgerüstete Flotte besiegen, Grafiken von Spielcharakteren fehlen oder Personen lassen einen bei einem vereinbarten Treffen im Stich.

Ascons Geschäftsführer Holger Flöttmann konstatierte zu diesem Sachverhalt, daß eine Reihe der Bugs bereits bekannt und inzwischen behoben wäre. Zudem würden die Fehler den Spielverlauf nicht grundlegend beeinflussen. Nun, das ist wenig Trost für die Kunden, die für ihr Geld eigentlich ein fertiges Produkt erwarten. Immerhin scheint

man bei Ascon inzwischen an einem Patch zu arbeiten, der über die firmeneigene E-Mail-Adresse (siehe Kasten) bezogen werden kann und in Kürze auch über die Cover-CD-ROMs diverser Spielmagazine verbreitet werden soll.

Herbert Aichinger ■



Schauspielerisch gut, technisch Mitleid: die eingestreuten Filmsequenzen im Interlaced-Modus.

Erste Hilfe

- Wer sich schriftlich bzw. per Fax an Ascon wenden will, kann dies unter folgender Adresse tun:
Ascon Publishing
Dieselstraße 66
33334 Gütersloh
Fax: 05241/966610
- Das Team der **Ascon-Hotline** ist mit dem Spiel Elisabeth I. vertraut und beantwortet gerne Ihre Fragen unter der Telefonnummer:
05241/966933
(Mo - Fr 14.00 - 17.00 Uhr).
- Im Internet kann man unter der Adresse
ascongmbh@aol.com
 ein Patch ordern.
- Laut Ascon wird angestrebt, einen **Bugfix** auf den Cover-CD-ROMs der einschlägigen Spielmagazine zu veröffentlichen.

Statement

Meine Wertung (79%) vergab ich in dem Glauben, die genannten Bugs würden für die Endversion noch ausgemerzt - und mußte mir von Lesern prompt vorwerfen lassen, das Spiel zu gut beurteilt zu haben. So ärgerlich die kleinen Programmfehler auch sein mögen - ich bin nach wie vor der Meinung, daß Elisabeth I. im Vergleich mit anderen Vertretern des Genres ausnehmend gut abschneidet und in vielen Bereichen einfach eine Spur mehr zu bieten hat. Deshalb wäre es unfair, über das Programm nun gleich den Stab zu brechen - zumal die Bugs den Spielverlauf tatsächlich nicht wesentlich beeinträchtigen und Abhilfe in Form eines Patches in Kürze verfügbar sein wird.



069-332353

Mo-Fr. 09.30-19.00 Uhr

FAX 069-30851087 T-Online *soco#

Software

your way to play

Company

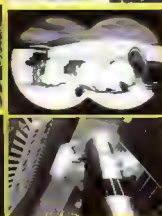
11th Hour	DA 84,90	Master of Magic	DV 34,90
3d Lemmings	DA 69,90	Mechwarrior 2 inkl. Data	DV 74,90
3d Pinball	DV 69,90	Mechwarrior 2 Data	DV 39,90
Aces Of The Deep	DA 69,90	Mission Critical	DA 74,90
Afterlife	DA 69,90	Monopoly	DV 54,90
Airbus 2*	DV 79,90	Myst - Edition	DV 69,90
Angel Devoid	DV 89,90	NBA Live 96	DV 79,90
Armory Of Dawn*	DV 74,90	Need For Speed	DV 79,90
Apache Longbow	DA 49,90	NHL Hockey 96	DV 79,90
Assault Rigs	DV 89,90	NFL Quarterback 96	DA 79,90
ATF - Adv. Technical Fig.	DV 84,90	Outpost 2*	DV 89,90
Bad Day On The Midway	EV 74,90	Pax Imperia*	DV 89,90
Bad Mojo	DV 79,90	PGA European Tour	DA 79,90
Baldies	DV 69,90	Phantasmagoria	DV 69,90
Baphomets Fluch*	DV 74,90	Pinball 95	DV 64,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV 59,90	Pole Position	DV 79,90
Battle Isle 3	DV 79,90	Pool Champion	EV 74,90
Bernhard Langer Golf	DV 69,90	Powerplay Hockey*	DA 59,90
Bluffs	DV 54,90	Pro Pinball - The Web	DV 49,90
Bluffs 2*	DV 54,90	Puppen, Perlen, Pistolen	DV 79,90
Braceand 13	DV 69,90	Quest For Fame	DA 89,90
Caesar 2	DV 74,90	Quest for Glory Clk.*	DA 69,90
Carnival Strike Force	DV 79,90	Ran Soccer	DV 69,90
Chronicle Of The Sword	DV 74,90	Ran Trainer 2	DA 79,90
Chronomaster	DA 69,90	Raymann	DA 79,90
Civnet	DV 59,90	Rebel Assault 2	DV 74,90
Clearing House	DV 69,90	Return Fire	DV 74,90
Comix Zone	DV 49,90	Revolution X	EV 89,90

Dungeons der anderen Art:



Dungeon Keeper*DV 74,90
 Diablo* DV 79,90
 Dungeon Keeper mit Diablo
 NUR 149,90!!!

RED ALERT



Und ab
 September
 heit es:
 Anvisieren
 und
 Abfeuern!

Alarmstufe Rot
 DV 89,90*

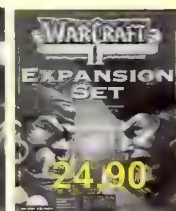
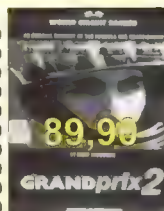


TOP'S

AH64D Longbow
 Akte Pandora*
 Baphomets Fluch*
 C & C inkl. Data
 Cyberstorm
 Daggerfall*
 Die Fugger 2
 Elisabeth I.
 Euro 96-DV*
 Master of Orion 2*

79,90 Need for Speed Edt.*79,90
 69,90 Olympic Games
 69,90 Quake*
 99,90 Rtsel d. Master Lu
 39,90 Schwarze Auge 3*
 69,90 Shannara
 69,90 Siedler 2
 69,90 Virtua Fighter
 94,90 Warcraft 2 inkl. Data
 79,90 Zork Nemesis-DV*

TOP'S



Command & Conquer
 Com. & Cong. Data
 Conqueror A.D.
 Conquest of New World
 Conquest Of New World
 Crusader - No Remorse
 Cyberia 2
 Cyber Judas*
 Cypertorm inkl. Earthsiege1*
 Daggerfall*
 Das Dschungelbuch
 Deadline*
 Death Gate*
 Deathkeep-Win95
 Descent
 Der Planer 2*
 Descent 2
 Destruction Derby
 Die Gr.Schlacht I.D.Ard.*
 Die Gr.Schlacht U.Getty*
 Die Gr.Schlacht u. Waterloo*
 Discworld
 Earthsiege 2:Skyforce
 Earthworm Jim 1+2-Dos
 Earthworm Jim Win95
 Eco: The Dolphin
 F1 Manager 96
 Fast Attack
 FIFA Soccer 96
 Fire Fight
 F1 Manager Commander 2
 FPS - Baseball 96*
 FPS - Football 96*
 Fritz 3 Schach
 FX Fighter-Limited
 Gabriel Knight 2
 Gearheads
 Golden Gate Killer*
 Grand Prix Manager
 Hardline*
 Hexen
 Hexen Mission
 Hexen inkl. Mission
 Hugo 3
 Indy Car 2
 Inferno
 Kingdom of Magic
 Knig Der Lwen
 Lands Of Lore 2*
 Larry Coll. 1-6
 Lighthouse*
 Lode Runner - Network
 Love Vision
 Magic Of Endoria
 Magic The Gathering 95*

DV 79,90 Ripper
 DV 25,90 Ripper
 DV 79,90 Rtl Samstag Nacht
 DV 79,90 Sensible World of Soccer
 EV 109,90 Shellshock
 DV 79,90 Shivers
 DV 69,90 Silence-Win95
 DV 79,90 Silent Hunter
 DV 99,90 Silent Hunter-Win95
 DV 79,90 Silent Thunder
 DV 44,90 Sim Earth Classics
 DA 69,90 Sim Life
 DA 74,90 Sim Tower
 DA 74,90 Sim Town
 DV 99,90 Simon The Sorcerer 2 - Edition
 DV 74,90 Soccer Stars 96
 DA 79,90 Sonic CD*
 DA 89,90 Space Bucks
 DV 69,90 Space Hulk-Win95
 DV 74,90 Space Quest 5
 DV 79,90 Star Trek - A Final Unity
 DV 69,90 Star Trek - Deep Space 9
 DA 74,90 Star Trek - Klingons
 DV 64,90 Storm*
 DV 74,90 Strike Base
 DV 69,90 Syndicate Wars*
 DV 69,90 Tekwar
 DV 74,90 Tempest 2000
 DV 69,90 Terminator Future Shock
 EV 59,90 Terra Nova*
 DV 89,90 TFK Eurofighter 2000
 EV 69,90 The Atlas
 EV 69,90 The Dig
 DV 69,90 Thunderhawk 2
 DA 79,90 Tilt
 DV 79,90 Time Commando*
 DV 49,90 Tomcat Alley
 DV 74,90 Torin's Passage
 DV 49,90 Toshinden
 DV 59,90 Track Attack
 DA 49,90 Trivial Pursuit
 DV 29,90 UEFA Champions League
 DV 74,90 Urban Runners
 DV 69,90 Voligas
 DV 69,90 Warcraft 2
 DV 39,90 Warcollege*
 DV 69,90 Welcome to the Future
 DV 49,90 Willi Lemkes F-Manager
 DV 84,90 Wing Commander 4
 DA 79,90 Wipe Out
 DV 89,90 World Chavlen 2
 DV 79,90 World Lizard Fever
 DV 39,90 Worms
 DV 59,90 Worms Reinforcement
 DV 84,90 Worms inkl. Data

EV 74,90 Ripper
 DV 69,90 Ripper
 DV 49,90 Rtl Samstag Nacht
 DV 79,90 Sensible World of Soccer
 DV 79,90 Shellshock
 DV 79,90 Shivers
 DV 69,90 Silence-Win95
 DV 79,90 Silent Hunter
 DV 99,90 Silent Hunter-Win95
 DV 79,90 Silent Thunder
 DV 44,90 Sim Earth Classics
 DA 69,90 Sim Life
 DA 74,90 Sim Tower
 DA 74,90 Sim Town
 DV 99,90 Simon The Sorcerer 2 - Edition
 DV 74,90 Soccer Stars 96
 DA 79,90 Sonic CD*
 DA 89,90 Space Bucks
 DV 69,90 Space Hulk-Win95
 DV 74,90 Space Quest 5
 DV 79,90 Star Trek - A Final Unity
 DV 69,90 Star Trek - Deep Space 9
 DA 74,90 Star Trek - Klingons
 DV 64,90 Storm*
 DV 74,90 Strike Base
 DV 69,90 Syndicate Wars*
 DV 69,90 Tekwar
 DV 74,90 Tempest 2000
 DV 69,90 Terminator Future Shock
 EV 59,90 Terra Nova*
 DV 89,90 TFK Eurofighter 2000
 EV 69,90 The Atlas
 EV 69,90 The Dig
 DV 69,90 Thunderhawk 2
 DA 79,90 Tilt
 DV 79,90 Time Commando*
 DV 49,90 Tomcat Alley
 DV 74,90 Torin's Passage
 DV 49,90 Toshinden
 DV 59,90 Track Attack
 DA 49,90 Trivial Pursuit
 DV 29,90 UEFA Champions League
 DV 74,90 Urban Runners
 DV 69,90 Voligas
 DV 69,90 Warcraft 2
 DV 39,90 Warcollege*
 DV 69,90 Welcome to the Future
 DV 49,90 Willi Lemkes F-Manager
 DV 84,90 Wing Commander 4
 DA 79,90 Wipe Out
 DV 89,90 World Chavlen 2
 DV 79,90 World Lizard Fever
 DV 39,90 Worms
 DV 59,90 Worms Reinforcement
 DV 84,90 Worms inkl. Data

LOW BUDGET!

7th Guest
 Alone In The Dark 1
 Battle Bugs*
 Bioforce
 Blackhawk
 Caesar 1
 Creature Shock
 Dawn Patrol
 Deadeus Encounter*
 Descent 1 inkl. Level
 Die Siedler 1
 Dreamweb
 Dune 2
 Earthsiege 1*
 F-19 Stealth Fighter*
 FIFA Soccer Classic
 Goblins 1+2
 Goblins 3
 Indiana Jones 4
 Indy Car
 Kings Quest 6
 Kyandia 3
 Lands Of Lore
 Little Big Adv. Classic
 Lost Eden
 Lost In Time
 Magic Carpet Plus
 Manic Karts
 Martini Racing
 Nascar Racing
 Nil 95 Classic
 Panzer General 2
 PGA Tour 486*
 Outpost 1,5*
 Rebel Assault 1
 Return To Zork
 Sam & Max
 Shadow Of The Comet
 Sim City Enchanted
 Simon The Sorcerer 1
 Space Quest 6
 Star Trek-25th Anniver.
 Star Trek-Judge. Rites
 Steel Panther
 Streetfighter*
 Tix
 Theme Park Classic
 Ultima 7 Comp.
 U.S. Navy Fighters
 War in the Gulf
 Warcraft 1
 Wing Commander 3

KOMBIES!

GAMES VOL.4
 Battle of Britain, Winzer, Tiebreak, Eco Phantoms: Spirit of Adventure
 GAMES VOL.5
 Zack Mc Kracken, Lollypop, Mad TV, Lords of Doom, Traders
 LUCAS ARTS CLASSIC ADVENTURE
 Indiana Jones3, Monkey Island, Zack Mc Kracken, M. Mansion, Loom
 LUCAS ARTS CLASSIC SIMULATIONS
 Battlehawks 1942, their first hour inkl. Mission, Secret Weapons of the Luftwaffe
 MADE IN GERMANY
 Antares, Stornenschweif, Battle Isle 2
 MEGAPACK 5
 FX Fighter, Flight Unlimited, Warlords 2 de Luxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance
 STAR WARS COLLECTION
 Rebel Assault 1, X-Wing, Star Wars Screen Entertainment
 NINTENDO COMPILATION
 Dune 2, Kyandia 1-3, Lands of Lore, Infos zu C & C 2 und Blade Runner
 WORLD OF FANTASY
 Abandoned Paces, Rings of Medusa, Return of Med., Lords of Doom, Spirit of Adv.
 24.90 DM

NEU IN FRANKFURT:
 Ein Gamestore der Software-Company

MTZ
 BAB 66
 seit 15.07.
 Knigsteiner Strae
 Hospitalstr.
 Gerlachstr.
 Gieschestr.
 Knigsteiner Str./Ecke Gerlachstr.
 TEL: 069-30851069

Wir fhren auch Playstation, Saturn, Wissens- und Lernsoftware! Preise auf Anfrage.
 ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!! DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfgbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebhr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50 Software-Company Ziegler, Seilerbahn 2-4, 65719 Hofheim.

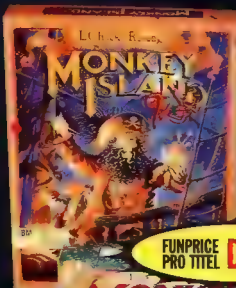
Classic-Wertung:

91%

„Der Klassiker unter den Adventures“



Petra Mauersöder



FUNPRICE PRO TITEL **DM 29,95***



Classic-Wertung:

70%

„überzeugende U-Boot-Simulation...“



Thomas Borovik



93%

„Brilliant Fortsetzung des Klassikers“



Petra Mauersöder



Classic-Wertung:

88%

„Ein absolutes Muß für alle Fans von Simulationen...“



Thomas Borovik



Compilations

Classic-Wertung:

86%

„Die Spielspaß-Garantie für Wochen und Wochen...“



Petra Mauersöder



Battlehawks 1942

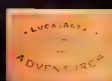
Their Finest Hour:
The Battle of Britain +
Their Finest Missions

Secret Weapons
of the Luftwaffe
+ 4 neue Missionen

FUNPRICE **DM 49,95***



FUNPRICE **DM 49,95***



Loom

Zak McKracken

Mantac Mansion

Monkey Island

**Indiana Jones &
the Last Crusade**

Classic-Wertung:

93%

„rasante Flug-Sim mit toller Spieliefe“



Oliver Harnes



Die komplette
X-Wing-Kollektion +
zwei **Tour of Duty**-
Erweiterungen:
Imperial Pursuit
und **B-Wing**.

FUNPRICE **DM 39,95***



FUNPRICE **DM 49,95***



Classic-Wertung:

92%

„starke 3D-Action im Helicopter...“



Thomas Borovik



100 Missionen!
Enthält **Comanche**
Operation White
Lightning
Global Challenge,
Over the Edge und
10 Bonusmissionen.

Classic-Wertung:

92%

„Ein unverfälschtes Meisterwerk!“



Petra Majumöder



Classic-Wertung:

88%

„Die bisher beste Panzer-Simulation!“



Harald Wagner



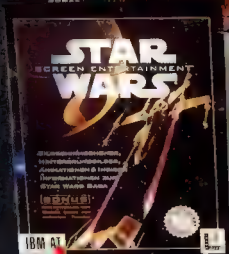
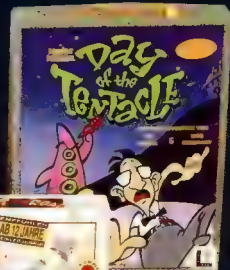
Classic-Wertung:

93%

„Abgedrehtes Adventure der Oberklasse“



Petra Majumöder



Keine Wertung (Screensaver)

„Nur Abrechnung für Ihren Desktop... das macht Spielen noch mehr Spaß!“



Oliver Meier



Classic-Wertung:

93%

„Absolut witzig! Unterhaltung pur!“



Oliver Meier



Classic-Wertung:

91%

„Für jeden STAR WARS-Fan unverzichtbar!“



Oliver Meier



Erhältlich überall wo es PC-Spiele gibt!

classics



HERSTELLUNG UND VERTEIL DURCH **FUNSOFT** Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 061/785 29 60, Fax. 061/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Voralberger Wirtschaftspark, A-5840 Göttsis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/5 47 94

Interview mit Warren Spector

Verflixtes siebtes Jahr

Sieben Jahre lang produzierte Warren Spector für Origin Systems Hits am Fließband. Ultima, Ultima Underworld, System Shock und Crusader: No Remorse sind nur einige Meilensteine im Leben eines Produzenten, der das Prädikat „produktiv“ wirklich verdient. Allein im letzten Jahr zeichnete er für vier Neuveröffentlichungen verantwortlich. Verärgert über die Firmenpolitik von Electronic Arts und Origin kehrte er diesem Gespann im Juni den Rücken und übernahm eine Position als technischer Direktor bei Looking Glass.

Im Interview mit unserem US-Korrespondenten Markus Krichel erzählt Warren erstaunlich offen, was mit der Softwareindustrie nicht stimmt und warum er Origin mit einem lachenden und einem weinenden Auge verlassen hat.

Für die letzten sieben Jahre warst Du die treibende Kraft hinter Origin. Jetzt hast Du die Firma verlassen, um die Ge-

schicke von Looking Glass in die Hand zu nehmen. Warum?

Schon einmal vom „verflixten siebten Jahr“ gehört? Da scheint wirklich etwas dran zu sein. Ich bin so lange bei Origin gewesen, daß die meisten Leute in der Industrie dachten, mit mir stimmt was nicht. Niemand bleibt in dieser Branche sieben Jahre bei der gleichen Firma. So sehr ich an Origin hing,...nein hänge, es war halt Zeit, etwas anderes zu tun. Mir ging's wohl zu gut, also machte ich mich auf die Suche nach neuen Herausforderungen und neuen Problemen. Und glaube mir, die hab ich jetzt gefunden.

...wenn Du etwas länger geblieben wärest, hättest Du die bei Origin sicher auch gefunden.

Natürlich gab es einige Dinge, mit denen ich nicht einverstanden war. Sieben Jahre mit den gleichen Leuten bringen auch Probleme mit sich, gar nicht zu reden von der

internen Politik, die leider von Tag zu Tag unerträglicher wurde. Der Knackpunkt waren aber die Spiele. Immer wieder dasselbe, nichts wirklich Innovatives mehr. Es gab für mich nichts Neues mehr zu lernen, und die Dinge, die ich hätte lernen können, hatten nur mit dem Business Management ei-

„Ich wollte immer nur ein Produzent sein, nie ein Regisseur. Ich bin einer wie Roger Corman oder David O. Selznick und nicht Steven Spielberg oder Alfred Hitchcock.“

ner großen Aktiengesellschaft zu tun. Das hat mich aber nicht interessiert. Um ehrlich zu sein: es wurde einfach langweilig.

Aber rein emotional muß es doch ein schwerer Schritt gewesen sein. In einem unserer Interviews hast Du mal gesagt, daß Origin wie eine zweite Familie für Dich sei. ...und Meinungsverschiedenheiten kommen in den besten Familien vor. Origin zu verlassen, war die schwerste Entscheidung, die ich je getroffen habe. Das war so, als ob man sich scheiden läßt oder von

zuhause wegläuft. Von der Hilfe und dem Beistand, den Richard Garriott mir bei Origin gab, werde ich ein Leben lang profitieren. Mike Grajecki, der im Hintergrund die Fäden zieht, ist der beste Boss, den ich je hatte. Und die Freunde, die ich dort habe: die Teams von Martian Dreams, Serpent Isle, Wings of Glory. Wenn ich alle Leute aufzählen würde, die ich ehrlich und aufrichtig vermisste, ist Euer Magazin voll.

Du bist also ein Opfer der Vereinigung von Electronic Arts und Origin?

Als ich bei Origin anfang, waren wir 30 Leute. Heute sind es über 300 bei Origin alleine, von EA wollen wir gar nicht reden. Ein solches System bringt natürlich Vorteile wie Jobsicherheit und Sozialleistungen, aber ich fühle mich bei einem kleineren Unternehmen wohler. Außerdem gehen im Moment im Spielmarkt grundlegende Veränderungen vor, die meiner Ansicht nach von EA und Origin nicht richtig angegangen werden.

Von welchen Veränderungen redest Du?

Wir befinden uns heute in einer Marktsituation, in der jedes Spiel ein Megahit werden muß. Ungeheure Produktionskosten, ein riesiges Marketingbudget, Millionen verkaufte Einheiten, aber paradoxerweise will man kein Risiko eingehen. Es wird immer schwerer, etwas Neues oder Originelles zu verkaufen. Schau Dir doch mal an, was auf der E3 gezeigt wurde. Das war schlichtweg deprimierend. Command & Conquer-Clones, Loaded-Clones und noch mehr Clones. Bald wird jedes Spiel eine Zahl hinter dem Titel haben: Wing Commander 17, King's Quest 109. Selbst Spitzenspiele kommen einfach nicht mehr in den Handel, wenn der Her-



steller keinen Regalplatz kauft....

Willst Du damit sagen, daß Firmen die Softwareketten dafür bezahlen, ihre Spiele zu führen, d. h. Miete für den Regalplatz zahlen?

Verlaß Dich drauf - zumindest gilt das für die Vereinigten Staaten. Der Stand der Dinge in der Industrie ist zum Haarreraufen, aber leider auch Realität. Es ist ebenfalls eine Realität, daß Origin und EA zuviel kauften und zuwenig kämpften. Aber genug davon. Unterm Strich sieht es für mich so aus: Ich bin ein Computernarr und ich mache Spiele für andere Computernarren. Und wenn mich einer fragt, ob ich für mein neues Spiel eine große, landesweite TV-Kampagne geplant habe, dann kriegt er einen Tritt. Ich wollte irgendwo arbeiten, wo die Maxime darin besteht, ein cooles Spiel zu machen. Looking Glass ist so eine Firma, und davon gibt es leider immer weniger.

Du hast in der Vergangenheit bereits mit Leuten von Looking Glass an Origin-Produkten gearbeitet. Hat das Deine Entscheidung beeinflußt?

Sicher. Nachdem wir zusammen Ultima Underworld 1 und 2, System Shock und Terra Nova (Anm. der Red.: Terra Nova sollte ursprünglich von Origin veröffentlicht werden) produziert haben, waren die Leute bei Looking Glass praktisch ein Teil von Origin. Looking Glass ist heute, was Origin vor fünf Jahren war: eine Handvoll Leute mit dem Ziel, die Spielwelt aus den Angeln zu heben. Als man dann bei Looking Glass beschloß, eigene Spiele zu veröffentlichen, brach für mich eine Welt zusammen.

Ich habe so viel Zeit mit diesen talentierten und herzlichen Menschen verbracht, und

plötzlich sollte das alles vorbei sein? Naja, am Ende kommt doch alles wieder zusammen. Außer Dir hat Origin auch Chris Roberts verloren.

Gerüchtweise wollten Ihr beide zusammen eine eigene Firma gründen.

Das hab ich auch gehört. Ich habe großen Respekt vor Chris. Er hat eine ureigene Vision, wie Spiele aussehen sollten, und sein persönlicher Touch ist in seinen Spielen unverkennbar. Er wird wohl sein eigenes Unternehmen starten und zweifellos sehr erfolgreich sein. Jeder, der nicht mit Chris zusammenarbeiten wollte, der hat sie nicht alle. Aber Chris und ich sind an unterschiedlichen Dingen interessiert. Er wird wohl kaum ein Ultima Underworld produzieren wollen, und obwohl ich Co-Produzent von Wing Commander 1

„Wir befinden uns heute in einer Marktsituation, in der jedes Spiel ein Megahit werden muß.“

war, glaube ich nicht, daß ich mit diesem Genre glücklich sein könnte. Ich weiß übrigens, wie dieses Gerücht zustandekam. Vor ein paar Wochen traf ich Chris zufällig bei Origin. Zu diesem Zeitpunkt hatten wir beide bereits gekündigt. Wir saßen einfach rum und quatschten, das war alles. Ein paar Leute schauten uns komisch an und zogen wohl die falschen Schlüsse.

Warren Spector, Chris Roberts, Sid Meier. Gleich drei große Namen in der Industrie haben ihre Firmen verlassen. Das Personalkarussell dreht sich in der Branche immer schneller. Kann ein Unternehmen solche Verluste überhaupt verkraften?

...und vergiß Dallas Snell nicht, der Origin ebenfalls



Der **Spaceball Avenger** - schneller, präziser, echter! Der erste und einzigartige 3-D Interaction Game Controller für alle bekannten und beliebten 3-D DOS und Windows® 95 Spiele wird Sie Ihren „alten Joystick“ vergessen lassen.

Echte, digitale Kontrolle mit 8-Bit für jede der sechs Achsen des Powersensor™. Sechs programmierbare Schnell-Feuerknöpfe für alle wichtigen Funktionen.

Der Powersensor™ setzt alle Steuerungen direkt um und ermöglicht naturgetreue Bewegungen im virtuellen, dreidimensionalen Raum.

Exklusivvertrieb durch

LEISURESOFT

pacetec INC

WEITERE INFORMATIONEN: <http://ourworld.compuserve.com/homepages/leisuresoft>
KOSTENFREIE UNTERSTÜTZUNG FÜR ZUKÜNFTIG ERSCHEINENDE SPIELE
ÜBER DIE SPACETEC WEB ODER FTP SITE WWW: <http://www.spacetec.com>

verlassen hat. Natürlich hat das eine gewisse Wirkung, aber Origin hat so viele talentierte Leute, daß die das in relativ kurzer Zeit wegstecken können. Die Wing Commander-Leute werden vielleicht ein paar Probleme haben. Aber im großen und ganzen wird man unseren Weggang verkraften können. Die anderen Firmen kenne ich zu wenig, um mir ein Urteil bilden zu können.

Du hast mit Abstand die meisten Spiele für Origin produziert, und obwohl die Ultima-Fans Dich den wahren „Mister Ultima“ nennen, ist Dein Name nicht so bekannt wie der von Richard oder Chris. Stört Dich das?

Im Gegensatz zu Chris oder Richard ist mir völlig egal, ob meine Vision oder mein Name mit dem Produkt in Zusammenhang gebracht wird. Für mich zählt das Spiel. Ich wollte immer nur ein Produzent sein, nie ein Regisseur. Ich bin einer wie Roger Corman oder David O. Selznick und nicht Steven Spielberg oder Alfred Hitchcock. Für mich zählt das Teamwork, die kleinen begabten, aber chaotischen Gruppen zusammenzubringen und dafür zu sorgen, daß am Ende ein kompetentes Produkt rauskommt, in dem von JEDEM ein Stück drinsteckt. Und wenn dazu meine eigenen

Ambitionen in den Hintergrund treten müssen, dann ist das in Ordnung. An-

statt der nächste Chris Roberts oder Richard Garriott zu werden, versuche ich, den nächsten Chris Roberts oder Richard Garriott zu finden. Das bedeutet konkret, daß ich an mehreren Projekten gleichzeitig arbeiten und sogar ein Team mittendrin verlassen kann, ohne daß gleich alles zusammenbricht.

Damit bist Du aber auch relativ leicht zu ersetzen. So langsam verstehe ich, warum Du lieber in einer kleineren und übersichtlichen Struktur arbeitest.

...und ich versorge die Firmen auch noch mit den Ersatzmännern. Behaltet alle die Designer Tony Zurovec und Harvey Smith im Auge. Diese beiden werden mit ihren Spielen großes Aufsehen erregen. Als die bei mir anfangen, konnten sie ihr Hinterteil nicht von einem Serial Port unterscheiden. Warren Spector - der große Segenbringer der Spielebranche... (lacht...). Auf jeden Fall werden die keinen XYZ-Clone rausbringen. Das ist doch auch was wert.

Dann laß uns zum Abschluß noch über Deinen neuen Job reden. Was sind Deine Aufgaben bei Looking Glass?

Zunächst baue ich eine Niederlassung hier in Austin, Texas auf. Unser Städtchen entwickelt sich immer mehr zur ernstzunehmenden Konkurrenz zu Silicon Valley. Wir haben Origin, Looking Glass, Logic Factory, SimTex, Illusion Ma-

chine, Go-Go Software, um nur einige zu nennen. Kurzfristig will ich den Personalstand auf acht bis zehn Leute bringen und sofort mit dem ersten Projekt beginnen (Anm. der Red: Kurz vor Redaktionsschluß wurde bekannt, daß es sich dabei um Terra Nova 2 handeln soll). Wenn alles gut geht, stocken wir auf 15 bis 20 Angestellte auf und nehmen für nächstes Jahr zwei neue Produkte in Angriff. Und ich werde endlich wieder eine aktive Rolle im Designprozeß übernehmen. Das ist etwas, was ich in den letzten Jahren bei Origin sehr vermisst habe. Langfristig will ich ca. 50 Spitzenkräfte hier haben und dann vielleicht neue Büros in anderen Städten eröffnen, damit die Atmosphäre des Kleinunternehmens erhalten bleibt.

Und wie wird der Warren Spector-Touch die neuen Titel beeinflussen? Können wir beispielsweise ein Underworld-ähnliches Spiel erwarten?

Ich war an so vielen Looking Glass-Produkten beteiligt, daß der Warren Spector-Touch ohnehin von Anfang an vorhanden war. Es schmeichelt mir übrigens sehr, daß die Spieler diese Kontinuität in meinen Spielen wahrnehmen; besonders wenn man bedenkt, wieviel kreative Freiheit ich meinen Mitarbeitern gebe. Ich habe immer versucht, den Spielspaß in den Vordergrund zu stellen. Es interessiert mich nicht im geringsten, wie viele coole Fil-

mchen in einem Spiel stecken. Was nutzt mir das, wenn das Spiel Mist ist? Ich war immer schon ein Ich-Perspektiven-Fanatiker (mit gelegentlichem Wechsel der Kameraposition, wenn es die Situation erfordert). Ich bin auch davon überzeugt, daß es Blödsinn ist, Dinge zu simulieren, die

„Außerdem gehen im Moment im Spielmarkt grundlegenden Veränderungen vor, die meiner Ansicht nach von EA und Origin nicht richtig angegangen werden.“

der Spieler in der richtigen Welt auch tun kann. Wir haben eine Verpflichtung, eine phantasievolle Umgebung zu schaffen, wie eine Raumstation oder ein Labyrinth voll mit ungewöhnlichen Kreaturen. Und es frustriert mich, wenn ich sehe, wie sehr die meisten Spiele damit bemüht sind, neue Wege zu finden, Gegner so grausam wie möglich zu töten, anstatt konstruktive und kreative Alternativen zur Problemlösung zu bieten. Produkte im Stil von Underworld werde ich in der Zukunft mit Sicherheit auch produzieren.

Vielen Dank.



1. PCG Mousepad

Zum meistgekauften PC-Spielmagazin, das ultimative PC Games Mousepad in limitierter Auflage.
Maße: 24 x 15 cm (oval)
Artikelnummer: 1077, Zuzahlung: keine.



2. T&T-Sammelordner

Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC GAMES Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten. Artikelnummer: 995, Zuzahlung: keine.



3. Spiele aus der PC GAMES CD-ROM Reihe



„DARK SUN“ - Ein packendes Rollenspiel mit bildschirmfüllender Echtzeitgrafik und komplett deutschen Bildschirmtexten. Artikelnummer: 1087, Zuzahlung: keine.



„Al Quadim“ - Ein orientalisches Fantasy-Rollenspiel wie aus 1001 Nacht. Brillante VGA-Grafik und phantastische Animationen. Artikelnummer: 1089, Zuzahlung: keine.



„Der Cloy“ - Erlernen Sie das Handwerk eines Bankräubers. Die witzigen Bildschirmtexte sind komplett in deutsch. Artikelnummer: 1088, Zuzahlung: keine.

4. CD-ROM-Spiele im Juwel-Case

„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant.“ Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Artikelnummer 1080, Zuzahlung: keine. „Retribution“ - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Artikelnummer 1081, Zuzahlung: keine. „Whale's Voyage“ - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! Artikelnummer: 1082, Zuzahlung: keine.



Alle 3 Spiele komplett in Deutsch!

5. CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases

Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine



Eric Matthews im Interview

Akte Z



Der oberste Bitmap-Bruder packt aus! Wenige Tage vor dem Deutschland-Release von Z stand uns Eric Matthews für ein ausführliches Gespräch zur Verfügung. Wir haken nach: Was hätte man besser machen können? Wie arbeiten die Bitmap Brothers? Was kommt nach Z? Antworten auf diese Fragen - exklusiv in PC Games.

Z dürfte zum neuen Standard im Bereich der Echtzeit-Strategiespiele werden. Auf welches Feature bist Du am meisten stolz?

Hm, nach all den Strapazen bin ich sehr glücklich, daß wir sämtliche Spiel-Elemente wie geplant untergebracht haben und alles voneinander abhängt und sich gegenseitig beeinflusst. So etwas bieten bislang nur sehr wenige Titel. Am meisten stolz bin ich jedoch darauf, daß Z eigentlich sehr leicht zu erlernen ist, aber eine ungeheure Spieliefe aufweist, die den Spaß daran ausmacht.

Welche Verbesserungen hättest Du gerne an Z vorgenommen, wenn genügend Zeit vorhanden gewesen wäre?

Ich hätte mir vor allem gewünscht, Z in kürzerer Zeit entwickeln zu können, weil dann unser Profit höher gewesen wäre. Aber im Ernst: Geändert hätte ich gerne einige Reaktionen der Roboter in bestimmten Spielsituationen, was vor allem diejenigen irritiert, die Z sehr intensiv spielen. Aber welche Konstellationen auch immer eintreten, die Künstliche Intelligenz von Z ist den meisten anderen Spielen um Jahre voraus.

Wie lange würde es dauern, wenn Du alle 20 Z-Levels am Stück durchspielen würdest?

Ein bis zwei Tage. Das hängt davon ab, wie viele Bugs ich während des Spielens finde...

Welchen heißen Tip würdest Du einem Z-Anfänger geben?

(grinst) Laß keine andersfarbigen Roboter in Dein Fort eindringen.

Wie sieht Dein typischer Tagesablauf aus?

Ins Büro gehen, Kaffee machen, Zigaretten rauchen, während man Fax und E-Mails durch-

liest. Die dringenden Anfragen beantworten. Noch mehr Kaffee machen. Mit den Programmieren, Grafikern und Musikern über verschiedene, spielrelevante Dinge plaudern. Am Telefon Fragen beantworten, wann das Spiel fertig wird, und so lange lügen, bis man denjenigen am anderen Ende der Leitung los hat. Die Arbeit an Z fortsetzen, herumdiskutieren über Features, die man einbaut oder besser sein läßt. Am Ende des Tages: Feststellen, was man hinkriegt hat, neue E-Mails lesen und antworten. Z im Netzwerk spielen und hoffen, dabei keine Bugs zu

finden, obendrein Spaß zu haben und zu gewinnen. Spät abends das Büro verlassen.

Und was machst Du, wenn Du nicht gerade programmiert oder spielst?

Dann sitze ich meist mit ein paar guten Freunden im Restaurant.

Beitst da eigentlich Zeit, um privat zu spielen?

Schon. Zu meinen Lieblings-

Games gehören Mario Kart, die guten alten Text-Adventures, einige neuere Lucas-

Arts-Adventures, die Spielhallen-Version von Daytona USA und Sensible Soccer - in genau dieser Reihenfolge.

Wir haben uns über Euren bedingungslosen Ehrgeiz gewundert, selbst den kleinsten Bug aus Z zu entfernen. Andere Labels haben in dieser Hinsicht wesentlich weniger Gewissensbisse. Lohnt sich ein solcher Aufwand überhaupt?

Folgende Arten von Bugs können auftreten:

A. Bugs, die einen System-Absturz verursachen.

B. Bugs, die zwar keinen Sy-

Hinterer Reihe: Terry Catrell (Grafiker), Steve Cargill (Programmierer), Chris Thomas (Grafiker) **Mitte:** rg Reihe: Mike Montgomery und Bruce Nesbit (beide Programmierer), Joe Deman (Musik) **Im Vordergrund:** Eric Matthews (Designer), Chris Maule (Musik)

Abschlußtraining



Premiere: Eine der ersten Spielerfiguren für die animierten Torsenen.

Statement

Deutsche Programmier-teams können manchmal recht grausam zu ihren Kunden sein; das



beweist der wenig ersprießliche Fußballmanager HATTRICK! WINS aus dem Hause IKARION. Selten wurde eine Simulation derart unprofessionell und oberflächlich umgesetzt. Anspruchloses Gameplay und graphisch auf Kreisklassen-Niveau, ist dieses Spiel für jeden Fan eine Zumutung. Während der Vorgänger HATTRICK für den Genre-Neuling aus Aachen einen großen Schritt nach vorn bedeutete, taumelt der Windows-Nachfolger qualitativ zwei Schritte zurück. Für ein derart grobes Foul ist die rote Karte fällig.

Mit irrem Blick und schweißgebadet springe ich aus dem Bett. Wo sind meine Valium-Tabletten?

Der Sinn des Lebens

Befindet sich ein Projekt in einem so fortgeschrittenen Stadium wie unser HATTRICK! WINS, wird man plötzlich von peinigenden Zweifeln beschlichen. Ständig jagen einem Fragen durch den Kopf, wie

- Haben wir alles richtig gemacht?
- Wozu soll das Ganze gut sein?
- Wer interessiert sich schon für Fußball?
- Gibt es ein Leben vor dem Tod?

Mit der dritten und letzten Folge des Entwickler-Tagebuchs beschließt Wolfgang Merkens, Projektleiter des demnächst erscheinenden Fußballmanagers Hattrick! Wins, seine Schilderungen über den Alltag der Programmierer-Crew. Begleiten Sie ihn noch einmal durch die Höhen und Tiefen der Entstehungsphase. Übrigens: Schon in der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen voraussichtlich einen ersten Überblick über die Features von Hattrick! Wins bieten können.

Im Fußball gibt es keine Freunde!
(Dragoslav Stepanovic)

Selbst die elementarsten Weisheiten werden in Frage gestellt: Was zur Hölle ist eigentlich Fußball?

Ich suche Antworten bei den großen Philosophen unserer Zeit. Jean-Paul Sartre hat immerhin erkannt, daß sich „bei einem Fußballspiel alles durch die Anwesenheit der gegnerischen Mannschaft verkompliziert.“ Doch das reicht mir noch nicht; ich brauche eine universelle Definition.

Vielleicht finde ich diese bei Englands Ex-Nationalstürmer Gary Lineker: „Fußball ist ein Spiel von 22 Leuten, die rumlaufen, den Ball spielen, und einem Schiedsrichter, und am Ende gewinnt immer Deutschland.“ Ist das die Antwort? Sind damit alle Zweifel und Ängste beseitigt? Es ist wieder mal Lothar Matthäus, der mich schließlich von meinen Depressionen befreit: „Wir dürfen jetzt nur nicht den Sand in den Kopf stecken.“

Danke Jungs - mir geht's schon wieder viel besser.

Der Sinn der Statistik

Beinahe alles ist mit Zahlen erfaßbar - aber wozu? Naja, vielleicht möchte der eine oder andere wissen, wer die meisten Tore in einem Spiel geschossen hat, wer die meisten Spiele absolvierte, welcher Sieg der deutlichste war. Aber vielleicht ist auch dem einen oder anderen das ganze Zahlenspiel zu banal, nebensächlich - überflüssig wie ein Kropf? Wie auch immer - wir haben jedenfalls jede Menge Statistik-Features in HATTRICK! WINS eingebaut, und wer's nicht braucht, guckt einfach weg. Allerdings verpassen die Statistikmuffel dann auch solche Erkenntnisse wie: Besser einmal 0:8 als achtmal 0:1.

Sinnlose Phrasen

Nach der Devise „Wir stellen Fragen, ohne uns durch Antworten irritieren zu lassen“ basteln wir derzeit an einem intel-

Elf Freunde sollt Ihr sein! (Sammy Drechsel)

Gegentor
kassieren.
Das hat
auch bis
zum Gegentor
ganz gut geklappt."

ligenten
Baukastensystem

Sinnvolle Optionen

für die Funktion der Pressekonferenzen. Das läuft ungefähr nach folgendem Schema ab: Reporter A stellt Frage B - Trainer hat Antwortmöglichkeiten X, Y, Z - bei Antwort Z kommt Nachfrage D, vorausgesetzt das Spiel wurde gewonnen, ansonsten kommt Nachfrage F - daraus ergibt sich Trainerantwort Q, aber nur bei schönem Wetter u.s.w. - alles klar? Nach stundenlangem Puzzeln läßt dann allerdings die Ernsthaftigkeit der Beteiligten etwas zu wünschen übrig. Wegen groben Unfugs sind deshalb auch folgende Dialoge in den Tiefen unseres Papierkorbs verschwunden:

- „Stört es Sie nicht, dauernd zu verlieren?“ „Nein. Wir peitschen doch die ganze Liga vor uns her.“
- „Herr Beckenbauer, kann der FC Bayern auch ohne Lothar Matthäus Meister werden?“ „Dortmund ist auch ohne Matthäus Meister geworden.“
- „Wie bewerten Sie das Spiel?“ „Wir wollten in Bremen kein

Ein weiteres Betätigungsfeld für gelangweilte Mitarbeiter ist die Erstellung des Optionenmenüs. Was ist hier sinnvoll, und was nur nervig? Selbstverständlichkeiten wie „Sound An/Aus“ oder „Bild An/Aus“ müssen natürlich gar nicht erst erwähnt werden. Und daß bei den Transfers die Sache mit dem Bossmann-Urteil optional angeboten wird, ist ja klar. Dagegen ist die Option, pro Match zwei Schiedsrichter einzusetzen, völlig überflüssig. Hierzu hat Stefan Reuter schon klar erkannt: „Zwei Blinde sehen auch nicht blinder als einer.“ Eben! Aber was machen wir mit dem „Golden Goal“? Nach den schlechten Erfahrungen bei der Euro 96 will die FIFA diese Regel wieder schleunigst abschaffen (damit Deutschland nicht noch mal Europameister wird?). Eigentlich heißt diese vom Eishockey abgeschauete Regelung ja auch „Sudden Death“. Die Frage ist nur: Wer stirbt denn da? Vielleicht machen wir's so: In der Verlänge-

rung bekommt der Schiedsrichter plötzlich einen schweren Herzinfarkt und erstickt an seiner Pfeife („Sudden Death“). Die Mannschaft, welche zu diesem Zeitpunkt die meisten Spielerfrauen auf dem Platz hat, ist Sieger.

Alptraum II

„Wo bleibt denn Euer HAT-TRICK! WINS? Seit Wochen warte ich auf die Lieferung!“ „Äh - wie viele Spiele haben Sie denn bestellt?“ „Tausend, Mann! In Zahlen 1-0-0-0! Und Ihr könnt gleich noch mal tausend drauflegen!“ „Äh - ja - es gab da ein paar klitzekleine Verzögerungen, aber ich ...“ „Red' kein Blech, Mann! Ich brauch' die Ware; die Leute rennen mir hier die Bude ein!“ „Äh - ja - also, wir sind fast fertig. Nur noch ein paar klitzekleine Verbesserungen und ...“ „Scheiße, Mann! Ihr habt das Ding schon für letzten Monat angekündigt! Die Kunden werden langsam sauer; die demonieren mir demnächst noch meinen Laden! Daß Ihr Eure Termine aber auch nie einhalten könnt!“ „Äh - ja - welches Jahr haben wir denn?“ „Scheiße, Mann! 1996 haben

wir. Werdet endlich fertig!“ „Äh - ja - also, wir haben nie gesagt, daß wir in diesem Jahr ... und wir müssen ja auch noch die Torszenen ... und morgen hab' ich einen Termin beim Zahnarzt und der Programmierer hat Durchfall ... aber ganz bestimmt schaffen wir's nächsten Monat, und ... äh, hallo?“

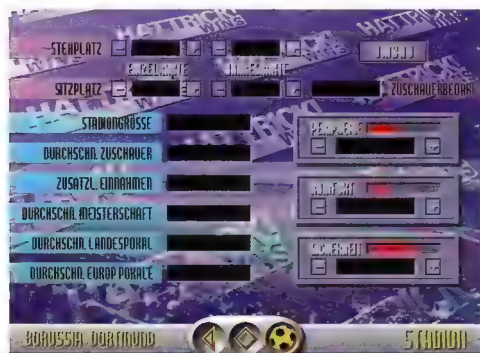
Warum kneift mich denn niemand?

Das ist aber nett!

Für unsere registrierten HAT-TRICK!-Kunden haben wir uns noch ein kleines Bonbon ausgedacht: die können HATTRICK! WINS zu einem Extrapreis bekommen. Wir wissen aber noch nicht, ob der jetzt extrabilig oder extra-teuer wird. So, jetzt muß ich aber wieder an die Arbeit - sonst werden meine Alpträume doch noch wahr.



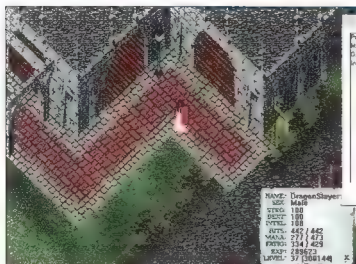
In Bestbesetzung: Der FC Ikarion. Im Vordergrund (liegend mit Ball): Projektleiter Wolfgang Merckens.



Das Stadion als Einnahmequelle: Wieviel darf die Jahreskarte kosten, wenn die Einzelkarte mit DM 16,- zu Buche schlägt?



Jede Menge Infos zu allen Teams: Zu jedem Verein stellt Ihnen Hattrick! Wins auf Wunsch seitenweise Daten und Fakten zur Verfügung.



Zu Beginn wohnt noch Lord British im Palast - zahlreiche Gilden möchten dies ändern.



Der stets aktive Chatmodus erlaubt bequeme, allerdings öffentliche Unterhaltungen.

Ultima Online

Wer braucht Lord British?

In einem Zeitraum von nur eineinhalb Monaten sorgte Origins Alphatest von Ultima Online für weltweite Schlagzeilen. Über 3.000 Rollenspieler nahmen an diesem Versuch, das erste realitätsnahe Onlinespiel in die Welt zu setzen, teil. Der Alphatest läßt erahnen, was der im Herbst anstehende Betatest bieten kann.

Bereits Ende des Jahres 1996 soll Ultima Online in den Läden stehen - wenig Zeit für die Spieldesigner, ganze Welten mit Dörfern, Städten, Drachenhöhlen und geheimnisvollen Verliesen zu entwerfen. Und das ist durchaus nötig, sollen doch Tausende von Spielern gleichzeitig das Spiel mit Leben erfüllen. Damit diese sich nicht in den eigentlich einsamen Wäldern auf den Füßen herumstehen, wird die Ultima-Welt ständig wachsen und sich verändern.

Anfangs wird Ultima Online mit zahlreichen Nicht-Spieler-Charakteren (NSCs) bevölkert sein, die dafür Sorge tragen, daß auch Anfänger im Rollenspielbereich nicht wilden Räuberhorden zum Opfer fallen. Schließlich wird es möglich sein, anstatt den rollenspieltypischen Laufbahnen Magier, Dieb oder Kämpfer ein durch und durch bürgerliches Leben als Händler oder Handwerker zu führen.

Den Platz der NPCs werden nach und nach die sogenannten Gilden übernehmen: Bruderschaften mit einer (meist) hehren Aufgabenstellung: Sie sorgen sich um Recht und Ordnung, befreien Jungfrauen aus den Fängen feuerspeiender Drachen, setzen gewerkschaftsähnlich Mindestlöhne durch oder bekämpfen den despotischen Bürgermeister. Gilden der Killer und Söldner gibt es jedoch auch, genauso wie Piraten- und Wegelagerer-Gilden.

Menschliche Abgründe

Da man nahezu alle Möglichkeiten des menschlichen Lebens zur Verfügung stehen hat, wird Ultima Online ein sehr „menschliches“ Spiel werden, die Anonymität des Spielers wird jedoch für eine weitaus höhere Kriminalitätsrate sorgen als wir sie aus der Realität kennen. Mit dem Fehlen traditioneller sozialer Strukturen werden

sich auch eventuell neue Herrschaftsformen bilden, erstaunlicherweise aber gelten auch in diesem rechtslosen Raum die althergebrachten Werte: Wehr-

lose Neueinsteiger werden vor mordenden Gilden gerettet, beliebte Herrscher und Volkshelden werden beschützt, in Städten bilden sich Sicherheitsorgane, und auch das Zoll- und Steuersystem findet sich ein. Leider sind die sozialen Strukturen, Geschichten und Einzelschicksale weitaus lebensnäher als die Grafik: Die isometrische Darstellung entspricht der des Uralklassikers Ultima 7, gerenderte Gegenstände finden sich nicht. Die einzelnen Grafiken werden auf CD-ROM verteilt, die sich verändernden Teile der Ultima-Welt finden bei Bedarf den Weg aus dem Internet auf die Festplatte. Das Internet dürfte die größte Bedrohung von Ultima Online darstellen: die geringen Bandbreiten und langen Wartezeiten dürften so manchem Charakter den Spielspaß verderben. Noch dieses Jahr wird es sich herausstellen, ob Origin mit den Jahren der Planung richtig gelegen hat: Im Weihnachtsgeschäft möchte Origin ein wichtiges Wort mitreden.

Harald Wagner ■



Findet der Charakter in einem Gemetzel sein Lebensende, wird er mit geplündertem Inventar und wenigen Eigenschaftspunkten wiederbelebt.

Insiderinformationen

Neben Origin bieten zahlreiche Teilnehmer des Alphatests eigene WWW-Seiten an, die über Ultima Online und seine Bewohner Informationen bieten. Die wichtigsten hat Origin hier zusammengetragen: <http://www.ea.com/origin>
<http://www.owo.com>

SEGA

Sie ziehen Dich unweigerlich
in Ihren Bann.
Du kannst ihnen nicht entkommen.
Nur beim Kopf hat die Macht,
sie zu kontrollieren.

Das große
Fressen
hat begonnen.



BAKU BAKU

SEGA PC

SEGA SATURN

SEGA GAME GEAR



**JETZT
ERHÄLTlich!**

INTERNET: <http://www.sega.com>

Das packende Knobelspiel Baku Baku ist jetzt im Handel erhältlich. Durch gerenderte Bilder und knallbunte Hintergründe ist es SEGA gelungen, sich aus der Masse der zahlreichen Puzzle-Spiele herauszuheben. Die Spielhallenumsetzung fesselt jeden an den Screen. In 7 abwechslungsreichen Levels müssen Tieren und Futtersteine geschickt miteinander kombiniert werden. Erst dann fressen sich die Tierchen durch alle Symbole und lösen oftmals die erhofften

...and you thought it was just a game.

Kettenreaktionen aus. Je mehr die Tiere füttern können, desto schwieriger wird es für Deinen Gegner oder den Rechner. Daß Baku Baku in jedem die Spielleidenschaft weckt, bestätigt auch das SEGA Magazin: „Eine Anschaffung können wir nicht empfehlen, sofern ihr nicht Freundschaft, Ehe oder sonstige Beziehungen wegen Zeitmangels auf die Probe stellen wollt.“ Und die Wertung: 88%!
Baku Baku: Für PC CD-ROM, SEGA SATURN und Game Gear.

PCG Online

Der Zeit voraus

PC Games
online

...waren wir mit unseren PC Games Online-Seiten. Wo Frames für Ordnung sorgen, Java-Scripts Animationen und Informationen boten, sahen einige Internet-User nur leere Seiten.

Zwar sollte mit Netscapes Navigator 2.x und Microsofts Internet Explorer 2.x fast die gesamte PC-Gemeinde diese HTML-Tags nutzen können, Online-dienste wie AOL und Compu-Serve verwenden jedoch noch eigene, technisch nicht ganz

aktuelle Browser. Daher haben wir uns entschlossen, auf diese Besonderheiten zu verzichten, bis diese Onlinedienste aktuelle Browser nutzen. Lange werden Sie nicht warten müssen, da die Onlinedienste bereits vor Monaten entsprechende Verträge mit den Browser-Herstellern abgeschlossen. Gleichzeitig haben wir unsere Struktur etwas aufgeräumt, zahlreiche Seiten sind nun schneller zu erreichen. Und last but not least: unser erstes Online-Spiel, eine Fußball-Management-Simulation, wird zu dem Zeitpunkt, an dem Sie dieses Heft

in den Händen halten, den Weg auf unsere PC Games-Seiten gefunden haben.



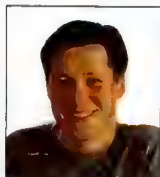
PC Games Online im neuen Gewand: statt Frames und Java-Applications nun im herkömmlichen Design - bis sich die neuen Standards durchgesetzt haben.

<http://www.pcgames.de>

Chat-Termine

Mit dem Redakteur ein Stündchen plaudern - an sich eine angenehme Einrichtung, auch für die Redakteure selbst. Da einer alleine aber kaum dem Ansturm der zahlreichen Fragesteller gewachsen ist und so manche Frage daher im allgemeinen Trubel untergeht, haben wir un-

sere Chat-Termine zusammengelegt: Unter der Internet-Adresse <http://www.pcgames.de> treffen Sie nun zweimal pro Monat mindestens vier Redakteure im Café an, die sich zwei Stunden lang ausschließlich Ihren Fragen und Anregungen widmen.



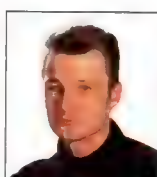
Thomas Borovskis



Oliver Menne



Petra Maueröder



Harald Wagner

Konferenzleiter:

Thomas Borovskis, Oliver Menne, Petra Maueröder, Harald Wagner

Termin:

Mittwoch, 14. August von 18.00 bis 20.00

Thema:

Spiele-Neuerscheinungen - Teil 3

Um die Trilogie „Spiele-Neuerscheinungen“ vorläufig zu beenden, gibt es auch diesen Monat wieder einen Termin zu aktuellen Spiele-News. Trotz des allseits gefürchteten Sommerlochs reißt die Flut der Spiele nicht ab, traditionsgemäß werden im frühen August auch schon die zukünftigen Weihnachtshits von sich hören lassen. Während dieses Zwei-Stunden-Chat-Termins bleibt keine Ihrer Fragen unbeantwortet, mit unserer geballten Fachkompetenz versuchen wir, auf jede Anfrage gebührend einzugehen.

Konferenzleiter:

Thomas Borovskis, Oliver Menne, Petra Maueröder, Harald Wagner

Termin:

Mittwoch, 28. August von 18.00 bis 20.00

Thema:

Easy Chattering

Was Sie schon immer über die Redakteure wissen wollten, sich aber nie zu fragen getraut haben. Wenn Sie Fragen haben, die in die bisherigen Chat-Termine thematisch nicht so richtig paßten, hier sind Sie richtig. Was macht Thomas Borovskis am Wochenende, war's wirklich immer nur Oliver „Der war's“ Menne, ist Harald Wagner wirklich nicht geschminkt? Zwei Stunden lang stellen wir uns all Ihren Fragen, geben Ratschläge für alle Lebenslagen und kehren unser privates Inneres nach außen. V R listening 2 Ur chattering.

DIE RATGEBER

JETZT SPAREN SIE RICHTIG!

- **Lösungen mit Plänen** kosten jetzt nur noch je **19.95**, statt bisher oft 30,-;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** kosten jetzt nur noch je **25,-**, statt... rechnen Sie mal; Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu **mehreren** Spielen. Die enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band bestellen.
- Bestellungen über unsere unten genannte **INTERNET-Adresse** sind schnell und preiswert

Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Eine Händler-Preisliste senden wir Ihnen gerne nach Eingang Ihres Gewerbenachweises zu.



VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)

bei Vorkasse per Verrechnungsscheck oder Kreditkarte DM 5.99
bei Versand per Post-Nachnahme DM 9.99
(bei Nachnahme kassiert die Post zusätzlich DM 3,- Zehrscheinanteil)

mo.-fr. 9-17 Uhr

NEU!

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte links die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts unten die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus oder kopieren sie - fertig!

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen. / Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung der Anzeige sind ältere Angebote entfällt!

AUFTRAGGEBER PG 099

NAME VORNAME

NAME, VORNAME
STRASSE
PLZ ORT
TELEFON KUNDEN-NR. (falls vorh.)

Hard u. Software
Versand

Mo - Fr: 10 - 14 und 16 - 20 Uhr, Sa: 10 - 14 Uhr

Tel: 02762 979200 Fax: 02762 979202 Internet: <http://www.MHC.de> BTX: MHCH

Versandkosten Software: Nachnahme 9,90 + 3.- NN, Vorkasse 6,90
Versandkosten Hardware: Nachnahme 14,90 + 3.- NN, Vorkasse 11,90

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30,- Kostenpauschale. Alle Artikel nur solange Vorrat reicht. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

AMD CPU
486 DX4-133
95,00

Soundkarte 16 bit
Shuttle Spacewalker 3D
3D Sound Effekt Medi Game,
99,00

Joystick
Logitech Wingman
Extreme 79,95

Capitalism	
DA	69,95
Cyberia 2	
DV	69,95

Civilization 2	
DV	74,95
request of the New World	
	77,95

Wir führen :
CPU's, Simm's, Motherboard's,
Festplatten, Controller, Floppy's,
Grafikkarten, Soundkarten, Modem's,
Scanner, Drucker, Monitore,
Gehäuse, Tastaturen ..

IBM Festplatte
E-IDE 1,7 GB
399.00

Normality	
DV	69,95
Hugo 3	
DV	64,95

FI Manager 96	
DA	74,95
Fifa Soccer 96	
DV	74,95

F1 Grandprix 2	
DV	99,95
Silend Hunter	
DV	65,95

**Komplettsystem
Mini Tower P100**
Grundl. mit 200 MHz, 2 MB ECC F. Buffer Cache
• Pentium 100 • 4 MB Mem.
• 40 MB, 08 GDI Floppydrive,
• 16KbCache • 6.3uch Speed C.T.D-Ram
• 1 in 32, Windows 95 • MS Works 4.0
• 1699,-

Pentium Power Upgrade
Motherboard has 256MB SDRAM, 512 KB P-Burst Cache
4xPS/2 + 1xS0334M, T2 VX Chip, 4xPCL, 4xISA, 4x
E-IDE, Flo, 2xser, 1xpar, 4xMD, 2xFD.
Max CPU Intel Pentium 133
Max Alzetviller
Max 16 MB EDO Ram 66ns

Motherboard 486 bis 133MHz
256Kb Cache, 4xPS2, E-IDE, Fdd,
3x PCI, 4xISA, 4xHD, 2xFD, 2user, 1xgame

Mit CPU: 386DX4-133 (5000)
Mit Aktivierblech
Mit 4 MB PC2 Ram fdd

444

Riddle of Master Lu
DV 79,95
Dungeon Keeper
DV 77,95

Prisoner of Ice		
DV	59,95	
Deadline	Dogz	
DA	39,95	DA 26,
Simon the Sorcerer I		
DV	24,95	

PS2 Stimmen's zu
Top Tagespreisen

Marken CD Rom Laufwerke	
1fach Speed	47 -
1fach Speed	85 -
1fach Speed	115 -
1fach Speed	175 -

PCI Grafikkarten	
1 MB ab	89,00
2 MB ab	129,00

Elsa Winner
1000 Trio PCI
MB Dmm 169.-

Gabriel Knight 2	
DV	84,95
Gene Maschine	
DV	57,95

AH 64D Longbow	
DV	79,95
Wing Commander 4	
DV	88,95

FAX-Modem
14.400 bit Extern
Dt. Software, BTZ
87,00

Martox Millennium 3D	Elsa Victory 3D
2 MB VRAM 449.00	2 MB EDO 455.00

Die Siedler 2	Die Fugger 2	Cesar 2
DV 69.95	DV 74.05	DV 69.95

CyberBoy

Im Rausch der Tiefe

„Räumliches Sehen am PC“ ist momentan ein interessantes Thema, die Zahl der Anbieter wird immer größer. Neu auf dem Markt ist der CyberBoy der koreanischen Firma Woobo Electronics.



Der CyberBoy überzeugt durch robuste Verarbeitung und „luftiges“ Design: für Brillenträger kein Problem.

Das Funktionsprinzip des CyberBoy ist eigentlich recht einfach zu verstehen: die Brille verfügt über zwei Flüssigkristallblenden, die extrem schnell zwischen der Ansicht für das linke und das rechte Auge des auf dem Monitor gezeigten Bildes umschalten. Jedes Einzelbild wird mit einer Synchronisations-Erkennung auf den Screen geschickt, die den Blenden schließlich mitteilt, wann sie sich öffnen und wieder schließen sollen. Dabei wechseln die Teilbilder so schnell, daß sie vom Gehirn als ein einziges Bild wahrgenommen werden. So entsteht also ein dreidimensionales Bild.

Praxis umgesetzt. Vor allem bei Descent macht es wahnsinnigen Spaß, durch die düsteren, aber nun auch räumlich wirkenden Gänge zu jagen. Schwierig wird's nur, wenn der Lichteinfall zu groß ist. Das Bild flackert ein wenig, und es wird auf Dauer etwas unangenehm. Deshalb gilt auch für den CyberBoy: möglichst in dunklen Räumen spielen - hier erzielt man die besten Ergebnisse.

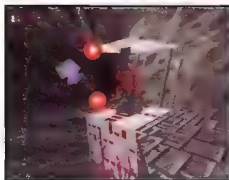
Einfache Installation

Der CyberBoy wird - im Gegensatz zu vielen anderen Brillen dieser Art - einfach an

den seriellen Port angeschlossen. Die Stromzufuhr und auch die Datenübermittlung geschieht einzig und allein über diesen Anschluß - einfacher geht's eigentlich nicht mehr. Größtes Problem ist weiterhin die Software, aber das hat auch schon Woobo Electronics erkannt: in Korea arbeitet man bereits fieberhaft an Treibern zu aktuellen Spielen. Wir werden Sie über die neuesten Versionen auf dem laufenden halten. Erhältlich ist der CyberBoy (u. a. bei Karstadt) für 199 Mark, eine Zusatzbrille kostet 99 Mark. Außerdem

geplant: der CyberJoy - ein Gerät, an dem Sie für uneingeschränkten Multiplayer-Spaß - bis zu vier Brillen anschließen können.

Infos: EKJ GmbH, Dorotheenstr. 239, 53119 Bonn



Descent 2 war eines der ersten Spiele, das über einen stereografischen Modus verfügte.

Gute Ergebnisse

Die graue Theorie wird auch vom CyberBoy sehr gut in die

Test 'N' Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 41 11
 Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
 direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

A.T.F.
 Bad Mojo
 Caesar II
 Chrono Master
 C&C Red Alert*
 C & C Missions Disk
 Cyberia 2
 Daggerfall*

dt 77,95
 dt 73,95
 dt 89,95
 da 79,95
 dt 89,95
 dt 29,95
 dt 69,95
 call

Destruction Derby
 Descent 2
 Discworld
 Earth Siege 2
 Elisabeth I
 Empire 2
 Fast Attack
 FIFA Soccer '96
 Frankenstein
 Fugger 2
 Gabriel Knight 2
 Martini Racing
 Mechwarrior 2 + MissionCD
 Mega Race 2*
 NBA Live '96
 Need for Speed
 Olympic Games*
 Phantasmagoria
 Pole Position
 PoliceQuest SWAT
 Quake*

dt 79,95
 da 73,95
 dt 79,95
 da 79,95
 dt 89,95
 dt 69,95
 dt 69,95
 dt 89,95
 dt 79,95
 dt 79,95
 dt 24,95
 dt 89,95
 dt 54,95
 dt 79,95
 dt 89,95
 dt 63,95
 dt 89,95
 dt 79,95
 da 79,95



73,95

Siedler 2
 Silent Hunter
 Silent Thunder
 Star Trek DeepSpace 9
 TFX EF 2000
 The Dig
 Warcraft 2 MissionCD
 Wing Commander 3
 Zork Nemesis

dt 66,95
 dt 69,95
 da 79,95
 da 69,95
 dt 79,95
 dt 69,95
 dt 28,95
 dt 34,95
 dt 73,95

AH 64 Longbow dt 78,95

Civil War* dt 78,95

Cyberstorm* dt 78,95

Dung. Keeper* dt 76,95

FantasyGeneral* dt 67,95

Hardline* dt 58,95

Lighthouse* dt 88,95

Return Fire dt 68,95

Wing Com. IV dt 69,95

"Z" (angebl. August) dt 69,95



99,95

GRANDPRIX 2

und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand und Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile * Teilweise Anpreisung noch nicht erhältlich!

AFTERLIFE

CHIAOS IM JENSE

69,95*

030-627 09 154

Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
 Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
 3 min vom U-Bhf Hermannplatz
 Händleranfragen sind willkommen.

NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

N

der letzten

T

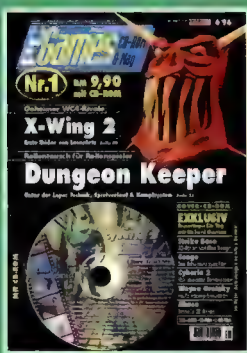
3 Monate

E

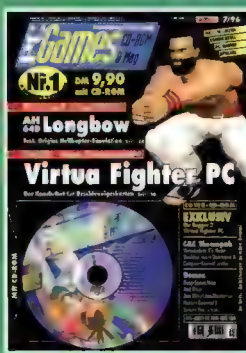
nachbestellen!

E

U



06/96



07/96



08/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Hiermit bestelle ich:

Name, Vorname

<input type="checkbox"/> PC GAMES 06/96 mit CD ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 06/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 07/96 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 07/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 08/96 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 08/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC

Funsoft Classics

Simply the Best

Da weiß man, was man hat: Wo PC Games draufsteht, steckt Qualität drin. Kein Wunder also, daß die Titel der neuen Budget-Reihe von Funsoft in Zusammenarbeit mit dem PC-Spielemagazin Nummer 1 ausgewählt wurden. Etliche Top-Titel (darunter ein Großteil des LucasArts-Sortiments) sind ab sofort zu absoluten Schnäppchenpreisen im Handel erhältlich - wir stellen Ihnen einige der vielen Highlights dieser Kollektion vor.

Monkey Island 1

Wer Adventure sagt, meint Monkey Island 1. Die Freiberber-Persiflage mit dem Möchtegern-Piratenkapitän Guybrush Threepwood zählt zu den bekanntesten Klassikern des Genres. Im Laufe seiner „Ausbildung“ macht er nicht nur die Bekanntschaft mit einigen vollbärtigen „Rumkugeln“, sondern auch mit vorlauten Fechttern, zahnlosen Einsiedlern und wenig kompromißbereiten Eingeborenen. Grafik (VGA), Musik (Calypso/Reggae), Steuerung (SCUMM-Interface) und

Puzzles verdienen auch heute noch das Qualitätsurteil „Vorbildlich“.

Monkey Island 2

Klar, daß nach dem Sensations-Erfolg von Monkey Island eine Fortsetzung her mußte. Auf der Suche nach dem sagenumwobenen Schatz „Big Whoop“ verschlägt es Guybrush diesmal auf mehrere Karibik-Inseln, wo es unter anderem ein Wiedersehen mit Gebrauchschiß-Verkäufer Stan und Geisterkapitän LeChuck gibt. Ein Adventure mit prächtiger 256 Farben-VGA-Grafik und einem ebenso verblüffenden wie offenen Finale...

Wolfpack

Novalogics berühmte U-Boot-Simulation trieb damals nicht nur der Konkurrenz den Angstschweiß auf die Stirn, sondern auch den PC-Kommandanten dieser simulierten High-Tech-Waffenkammern. Jedes „Ping“ des Sonars läßt den Puls noch schneller rasen, und wenn ein Zerstörer in unmittelbarer Nähe geortet wird, muß wirklich jeder Handgriff sitzen. Ein beklemmender Nervenkitzel unter Wasser - die einzigartige Atmosphäre von Wolfpack vermittelt ein Gefühl, als wäre man „live“ an Bord einer U-96.

LucasArts Classic Adventures

Mit dieser Sammlung der besten LucasArts-Adventure...

res dürfen Sie einige Monate beschäftigt sein. Was ist drin? Indiana Jones und der letzte Kreuzzug (Umsetzung des Archäologen-Epos von Lucas/Spielberg), Maniac Mansion (der kultige Vorgänger von Day of the Tentacle), Monkey Island 1 (frecher Piraten-Schwank mit beispielhaftem Spieldesign), Zak McKracken (abgedrehte Komödie um einen Sensationsreporter) und Loom, eine atmosphärisch wie graphisch faszinierende Adventure-Kostbarkeit.

LucasArts Classic Simulations

Mit diesen Flugsimulationen hat LucasArts Computerspiel-Geschichte geschrieben: Spannende Missionen und erstklassige Grafiken bilden den Rahmen für anerkannte Meilensteine dieses Genres. Battlehawks 1942, Their Finest Hour (plus The Battle of Britain und Their Finest Missions) und Secret Weapons of the Luftwaffe vermitteln die Dramatik der Luftkämpfe des Zweiten Weltkriegs - realitätsnah und packend zugleich!

X-Wing Collection

Das erste Action-Spiel für PCs auf Basis der Star Wars-Saga erfüllte den Fans von Luke Skywalker, Han Solo und Obi Wan Kenobi einen langgehegten Herzenswunsch: Im Cockpit eines X-Wings stürzt man sich

in die Schlacht gegen Darth Vaders gigantische TIE Fighter-Flotte. Die aufwendige, in Echtzeit berechnete Polygon-3D-Grafik und die Original-Soundeffekte garantieren ein prickelndes Krieg-der-Sterne-Abenteuer. Damit das auch über einen längeren Zeitraum so bleibt, umfaßt die Collection die Erweiterungs-Sets „Imperial Pursuit“ und „B-Wing“!

Comanche CD-Edition

Mit der Kampfhelikopter-„Simulation“ Comanche feierte das revolutionäre Voxel-Grafiksystem Premiere. Zerklüftete Gebirgszüge, lauschige Täler, atemberaubende Schluchten - die Kulisse für sagenhaft spannende und actionreiche 100 Einsätze wirkt „wie echt“. In dieser Edition sind zusätzlich zum Original-Programm „Operation: White Lighting“ die Mission-Disks „Global Challenge“ und „Over the Edge“ enthalten, die den Spielspaß gewissermaßen vervielfachen.

Weiterhin zum Taschengeld-Tarif erhältlich: Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Adventure), Armored Fist (Panzer-Simulation), Day of the Tentacle (Adventure), Rebel Assault (Shoot 'em Up), Sam & Max (Adventure), Jagged Alliance (Action-/Strategiespiel), Star Wars Screen Entertainment (Bildschirmschoner-Sammlung).

Petra Maueröder ■



EV=Englische Version DV=Deutsche Version ML=Multi Lingua

* Titel bei Drucklegung noch nicht erschienen, um Vorbestellung wird gebeten

COMPUTEC



Auf der CeBIT Home '96 können Sie aktuelle Spielehits selbst antesten.



Die meisten verknüpfen mit dem Stichwort „CeBIT“ die Themen „Anwendungssoftware“, „Hardware“ und „Peripherie“: für Spieler also eher eine Abrundung des Interessengebiets. Doch das wird sich schon bald ändern. Die CeBIT Home '96 (28. August bis 1. September) konzentriert sich ausschließlich auf Unterhaltung.



Das Messezentrum in Hannover steht vom 28. August bis zum 1. September ganz im Zeichen von Unterhaltungssoft- und -hardware.

Neben den Themengebieten Internet (an 40 Rechnern kann man durch das World Wide Web surfen) und Multimedia (Edutainment und Infotainment) nimmt Spielesoftware einen sehr großen Teil der Messe ein. In der Game City können Sie

CeBIT Home '96

Spielemesse

an zahlreichen Rechnern die neuesten Titel schon einmal probierspielen und so vorab unter die Lupe nehmen.

Brandaktuelle Titel

Virgin zeigt neben den aktuellen Titeln natürlich auch die anstehenden Weihnachtshits Command & Conquer 2 und Lands of Lore 2. Bei Blue Byte steht alles im Zeichen von Schleifahrt, der Stand wird im U-Boot-Look designet sein. Außerdem findet auf der CeBIT Home die Premiere des nächsten Spiels statt - den Namen wollte Blue Byte bis zum Redaktionsschluss aber noch nicht preisgeben. Bei Mindscape bietet sich ebenfalls die Möglichkeit, alle neuen Spiele anzutesten. Unter ande-

rem Azrael's Tear, Silent Hunter und Warhammer: Dark Crusaders. Gametek gibt einen Ausblick auf so vielversprechende Produkte wie Alien Incident (Preview PCG 8/96) und Surface Tension (Actionspiel mit Voxel-Grafik).

Rahmenprogramm

Auch für Konsolenfreunde wird die CeBIT Home sehr interessant, schließlich sind so renom-

mierte Hersteller wie Sega, Sony und Konami (die übrigens auch PC-Software zeigen werden) mit von der Partie. Darüber hinaus werden zahlreiche Veranstaltungen (Vorführung von Animationen und Trailern auf der größten Videoleinwand der Welt, Musikkonzerte, Laser- und Lichtshows) angeboten, die der CeBIT Home ein unterhaltendes Rahmenprogramm geben.

Oliver Menne ■

Das Forum

Im Forum haben Sie die Gelegenheit, mit Programmierern zu plaudern und Autogramme zu ergattern. Jede Menge Prominenz aus der Szene und dem Showbiz treffen sich zum Stelldichein und liefern sich nebenbei heiße Spiele-Duelle, und zwar live on stage! Außerdem bietet sich jedem Besucher die Chance, vor Publikum sein Können unter Beweis zu stellen - und wertvolle Preise zu gewinnen!

Die Schummelsoftware

- ohne teure Zusatzhardware -

für PC-Spiele

Mit PC GAMES CHEAT können endlich auch die schwierigsten PC-Spiele geknackt werden. Dieses speicherresidente Hilfsprogramm auf CD-ROM bietet folgende Optionen:

■ Der Normal-Cheat-Modus...

...bietet satte 125 Trainer zu aktuellen Topspielen und zeitlosen Klassikern. Mit Hilfe des komfortablen Menüsystems läßt sich jeder gewünschte Cheat binnen weniger Sekunden auf einen existierenden Spielstand anwenden. Schnell, einfach und sicher!

■ Der Self-Cheat-Modus...

...steht Ihnen zur Seite, wenn Sie ein Spiel wider Erwarten nicht in der Liste finden sollten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Menüführung läßt sich jedes Game, das mit speicherbaren Spielständen arbeitet, schnell und unkompliziert modifizieren.

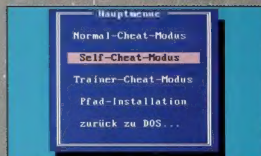
■ Der Trainer-Cheat-Modus...

...legt während des Spiels eine Kopie des Speichers auf Festplatte ab. Das File wird dann nach „Lebenspunkten“, „Munition“, „Level“ und anderen Werten durchsucht. Veränderungen lassen sich anschließend mit dem menügesteuerten Programm realisieren.

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie



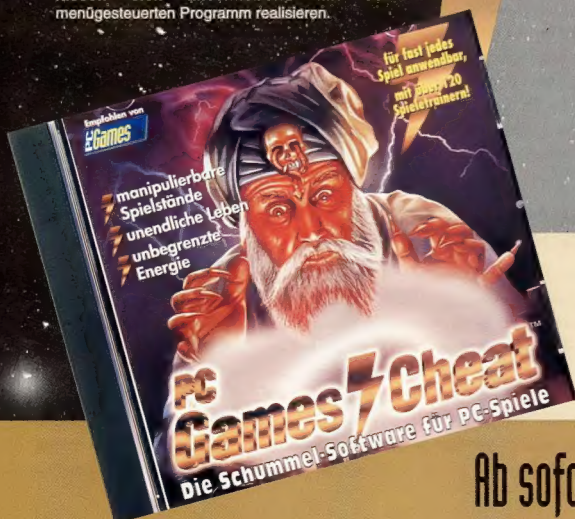
Aus einer Liste läßt sich komfortabel der benötigte Cheat auswählen.



Alle Optionen sind über ein Menü problemlos aufrufbar.



Unendliche Leben und unbegrenzte Energie über die Mem-Shot-Funktion.



- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 120 Spieltrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur **DM 29,95*** im Handel.

*) unverbindliche Preisempfehlung.

COMING UP!

PRIVATEER: THE DARKENING

Das ehrgeizige Prestige-Projekt von Origin nähert sich der Fertigstellung: The Darkening vereint Prominenz vor und hinter den Kulissen zu einem phantastischen Weltraum-Abenteuer. Internationale Filmstars wie Jürgen Prochnow und kompetente Spieldesigner wie Chris Roberts' Bruder Eric lassen auf ein PC-Spiel der nächsten Generation hoffen. Der Vorab-Bericht liefert Ihnen alle Informationen über die Story, die Macher, die eigens entwickelte Grafik-Engine und die Entstehung dieses millionenschweren Spektakels.

TIPS & TRICKS

Endlich! Formula One Grand Prix 2 wird seit dem Großen Preis von England in Silverstone ausgeliefert. Wir verraten Ihnen Kniffe für optimale Einstellungen an Ihrem Fahrzeug, bieten Hintergrund-Infos zu den Strecken und machen Sie mit Profi-Rennstrategien vertraut.

Für all jene, die am teils haarigen Schwierigkeitsgrad von Z verzweifeln, haben wir eine umfangreiche Komplettlösung in Vorbereitung. Außerdem: Listige Tricks, wie Sie selbst in scheinbar hoffnungslosen Situationen noch den Spieß umdrehen können...

MOST WANTED

Im August voraussichtlich bei Ihrem Händler:

Z



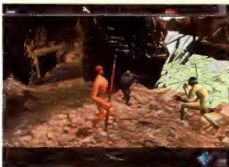
Stichtag: 20. August 1996. Ein absolutes „Must-Have“ für Echtzeit-Taktiker mit einem Faible für explosive Arcade Action-Grafik.

OLYMPIC GAMES



Gerade noch rechtzeitig vor den Olympischen Sommerspielen in Atlanta erfolgt der Release der Sportspiel-„Compilation“ von Centregold.

TIME COMMANDO



Der durchgestylte Action-Knaller von Adeline verbindet die Dynamik eines Beat 'em Ups mit Adventure-Elementen.

ULTIMATE MIX



Funky, Man: Games 4 Europe läßt's grooven - eine Komposition aus viel guter Musik und professioneller Comic-Grafik.

SYNDICATE WARS + GENE WARS IM TEST



Eine Grafik-Engine der Extraklasse zeichnet Syndicate Wars aus.



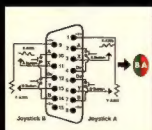
Bei Gene Wars müssen Sie Saurier züchten, um Ihr Land zu beschützen.

Surprise, surprise: Mr. Molyneux macht's spannend und vertagt Dungeon Keeper zum x-ten Male. Doch die Enttäuschung hält sich in Grenzen; stattdessen haben die wackeren Briten versprochen, uns bis zum Redaktionsschluß mit Testmustern zu zwei anderen, nicht minder interessanten Titeln zu versorgen: Syndicate Wars (Nachfolger des Strategie-/Action-Hits aus dem Jahre 1993) und Gene Wars (fröhliches Mutanten-Züchten in SVGA). Zwei weitere PC Games-Awards für Bullfrog?

AUF DER CD-ROM: ZU BESUCH BEI WESTWOOD

Markus Krichel war an der Geburtsstätte von NOD und GDI - er besuchte die Westwood Studios in Las Vegas. Zusätzlich zu seinem umfassenden Bericht zu den Themen C&C: Alarmstufe Rot und Lands of Lore 2 in dieser Ausgabe stellt Ihnen unser USA-Korrespondent mit seinem Kamera-Team die Westwood-Crew und deren Domizil vor. Ein exklusiver Bericht, den Sie nur auf der PC Games-CD-ROM bekommen. Wenn Sie also schon immer wissen wollten, wie und wo Hits wie Command & Conquer und Lands of Lore entstehen, dürfen Sie die Video-Reportage auf keinen Fall verpassen!

Die PC Games Ausgabe 10/96 erscheint am 4. September 1996



AlfaTwin

„Das neue Zauberwort für Zweispielergames heißt

AlfaTwin™ (PC Spiel 6/96)

„Eines der lästigsten Probleme des PC wurde endlich

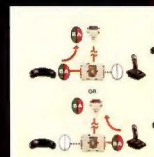
gelöst!

PC Player 7/96

Ein vollkompatibler Gameport (Soundkarte) unterstützt zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen. Zusätzliche Funktionen wie vier Feuerknöpfe oder Seitenruder, Schieberegler oder Cooled Cock werden bei einem gleichzeitigen Betrieb von 2 Joysticks nicht unterstützt.



„Zwei-Spieler-Modus“ – „Gemeinsam spielen an einem Gameport“ (Soundkarte). Beide Joysticks können gleichzeitig im „Zwei-Spieler-Modus“ betrieben werden, wenn es das Spiel erlaubt.



„Ein-Spieler-Modus“ – „Automatischer Joystick-Umschalter“. Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung.



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schalten (kaskadieren) um die freie Wahl zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen. Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer. *Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß Ihr Gameport (Soundkarte) alle Funktionen des Joysticks unterstützen.

Alfa Twin Pressestimmen:

England
„AlfaTwin macht, was es soll, und bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar“
CD ROM today 6/95

Japan
„Um den PC zu einer populären Spielhardware zu machen, ist es unbezweifelbar, zu zweit spielen zu können. Es macht keinen Spaß, mit Pad gegen Tastatur zu spielen. Jetzt gibt es AlfaTwin.“
DOS/V 3/96

Deutschland
„Durch die einfache „Plug and Play“-Installation und den günstigen Preis von DM 39,- empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler.“
PowerPlay 9/95

„Eines der lästigsten Probleme des PCs wurde endlich gelöst... das knapp 40

Mark teure Gerät erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben könnte.“
PC-Player 7/96

„Das neue Zauberwort für Zweispieler-Games heißt AlfaTwin... schon im letzten Jahr sorgte die Joystickweiche für Aufsehen in England.“
PC-Spiel 6/96

**Geschütztes
Gebrauchsmuster**

Ein weiteres Alfa Data Produkt



AlfaCommander Pro

AlfaCommanderPro Pressestimmen:
...sicht die solide Verarbeitung von Anfang an ins Auge: an den Stellen, die hoher Belastung ausgesetzt sind, schützen Metallteile die Innereien...
Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand – mittels einer einfachen Pro-

grammerroutine kann der Benutzer häufig gebrauchte Tastaturkommandos oder Kombinationen auf die sieben Joystickknöpfe verteilen und abspeichern... bis zu 28 verschiedene Tastaturkommandos.“
PC-Games 7/96

„Viermal sieben Tastatur Shortcuts können (ohne Software!) auf die Buttons umgeleitet werden, insgesamt ergeben sich also 28 Speicherplätze...“

PowerPlay 7/96

Händleradressen

Soft & Sound Software GmbH
Oldenburger Str. 44
10551 Berlin
030/39731363

Macomp Handelsges. mbH
Wandbörger Marktstr. 164
22041 Hamburg
040/689109-91

Comsoft
Knäuperweg 144
24105 Kiel
0431/578180

Lap Computer & Videospiele
Faulenstr. 67
28195 Bremen
0421/167393

Copy-und Computer Shop
Kopmanshof 69
31785 Hameln
05151/55055

EDV Systeme Krenn & Co GmbH
Marktplatz 1
43225 Baunatal
0561/949590

ViCo Multimedia GmbH
Opernstr. 8
34117 Kassel

ViCo Multimedia GmbH
Judenstr. 10
37073 Göttingen
0551/541471

Cross Computer System GmbH
Körnebochstr. 95
44143 Dortmund
0231/5311384-355

Software House
Auf dem Duddel 8
46483 Wesel
0281/25922

Vesalio Computer
Industriestr. 25
46499 Hamminkeln
02852/9140-10; (11)-14

Viewcom
Dr. Wilhelm-Roelen Str. 386
47179 Duisburg
0203/485485

Software Discount
Neue Linienstr. 95
47798 Krefeld
02151/20119

Radio Weiss Complay
Hauptstr. 91
50276 Frechen

Multicom Computerlösungen
Mühlendstr. 10
50259 Pulheim
02234/81873

Radio Weiss Complay
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0221/252457

Radio Weiss Complay
Severstr. 192
50676 Köln

Joysoft GmbH
Aachener Str. 1004
50858 Köln
0221-94861214

Radio Weiss Complay
Wiederfurter Platz 4
51373 Leverkusen

Software Corner Kuhn GmbH
Goedeler Str. 38
52066 Aachen
0241/533131

Yersand 99 GmbH
Bergrathstr. 16 A
52249 Eschweiler
02403/21188

Multimedia Soft
Josef Schrengelstr. 50
52349 Düren
02421/28100

Arxon GmbH
Assenheimer Str. 17
60489 Frankfurt
069/978410-0

Soft & Sound Software GmbH
Bahnhofstr. 13
66538 Neunkirchen
06821/26797

Soft & Sound R. u. T. Brust
Kreierstr. 18
66578 Schiffweiler
06821/632163

Point of Media
Marshall 48
71634 Ludwigsburg
07141/924566

Schmidt & Fuchs Computertechnik
Hauptstr. 17-19
73092 Heiningen
07161/94321-0

PC Fun Computerspiele
Vertrieb GmbH
Schillerstr. 22
80336 München
089/591269

Game It!
Schellenbergstr. 44
87488 Betzigau
0831/51167-0

CD ROM-CENTER
Demmerstr. 4
90429 Nürnberg
0911/28770-83

Sympatex
3 mal in Regensburg
0941/43454

CD ROM-CENTER
Heuwagstr. 20
Erlangen

Großhändler
PAGODA Marketing u. Vertr. GmbH
Rohrortstr. 9
46049 Oberhausen
0208/201788

Großhändler
Groß Electronic
Peschkestr. 13
94133 Röhrenbach
08582/9605-0

Vertrieb Schweiz
AHA CD-ROM Spiele+
3662 Seftigen
033 457001

Vertrieb Österreich
A.R.T. Computeranimation GmbH
Feldstraße 13
3300 Amstetten
07472/635660

Großhändler Österreich
Novotry Datensysteme GesmbH
Goldschlagstr. 93
1150 Wien
0431-9821005



ALFA
DATA Deutschland

AB Union GmbH

AB Union GmbH * Lise-Meitner-Str. 1 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57

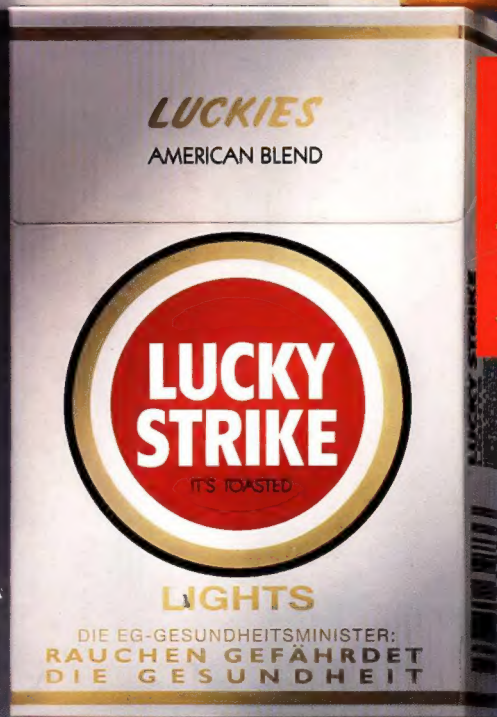
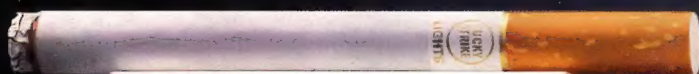
Head Office: 3F, No. 8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.

Tel.: (+886-2) 788-5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330

http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB_Union

Händleranfragen
erwünscht

Jetzt kostenlos probieren
bei allen Lucky Lights-
Rauchern.



1. Neu
2. Lucky
3. Lights

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)